11/2000 Ausgabe 42 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,95
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

# N-ZONE

POKÉMON • NINTENDO 64 • GAME BOY COLOR/ADV

NUR DM 3.90 DIE NR. 1

## POKÉMON

Tests, Infos & Tipps

## POKÈMON TRADING CARD GAME

## PUZZLE ATTACK

Die neuen Game-Boy-Hits

## POKÉMON GOLD

Enthüllt: So sehen die neuen Pokémon aus!

**Mit Aufklebern, Poster und Starkarten!**

## F1 RACING CHAMPIONSHIP

Endlich: Schumi gibt auch auf dem N64 Gas!

## MARIO TENNIS

Im Test: Die deutsche Version des N64-Knallers

## BANJO-TOOIE

## CONKER´S BAD FUR DAY

Super: Die kommenden N64-Highlights von Rare

## ZELDA VI MAJORA´S MASK

Weltpremiere: Erster Test der deutschen Version!

### 4 Sammelkarten

**Neue Pokémon-Serie!**

Die besten Pokémon-Tipps und Tipps zu Mario Party 2

### Spiele-Lexikon

**160 Spiele bewertet!**
Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

### Doppelposter

**Pokémon-Poster (Teil 4) & Mario Party 2**

### Game Boy

Mit aktuellen **Tests, Charts und News** für den Game Boy!

N-ZONE
UNABHÄNGI[G] [K]OMPETENT

# INHALT

**Die Zukunft des N64**

*Das Weihnachtsgeschäft naht mit großen Schritten und so mancher Nintendo-64-Fan fragt sich natürlich, wie es um die Zukunft seiner Konsole bestellt ist. Gäbe es die Pokémon-Euphorie nicht, würde wahrscheinlich kaum noch einer vom Nintendo 64 sprechen, denn erst durch den sagenhaften Erfolg der Pokémon-Produkte stoppten die großen Handelsketten den längst gestarteten Ausverkauf des N64 und räumten für 64-Bit-Produkte wieder einen eigenen Platz im Regal frei. Hätte es Pokémon Stadium und Pokémon Snap nicht gegeben, dann würde heutzutage vermutlich kaum einer von Mario Tennis 64, Mario Party 2 oder Turok 3 sprechen, auf Produkte für 2001 hätte man gar nicht erst hoffen dürfen. So sieht die Zukunft des N64 allerdings erfreulich gut aus: Im Weihnachtsgeschäft wird Zelda: Majora's Mask abräumen und im nächsten Jahr stehen noch Knaller wie Banjo-Tooie, Conker's Bad Fur Day, Dinosaur Planet oder StarCraft 64 an. Was bedeutet das für die N-Zone? Nachdem die Menge an N64-Berichten im Vergleich zum Vorjahr schon abgenommen hat (was aber nicht daran liegt, dass wir „so viel" über Pokémon schreiben, sondern daran, dass einfach weniger N64-Spiele erschienen sind), muss man davon ausgehen, dass es auch in den nächsten Monaten nicht mehr wird, dafür werden wir allerdings schon jetzt ausführlich über die Spiele für Gamecube und GBA berichten. Auf eines dürft ihr euch natürlich immer verlassen: In der N-Zone findet ihr alles, was man über Nintendo-Spiele wissen muss!*

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

**Mit 2 Postern, 18 Aufklebern und 4 Sammelkarten!**


## REPORTAGE

Pokémon Trading Card Game ....Pokémon aufgemischt ....16
ETAINA-Awards ....And the winner is ... ....18

## POKÉMON ZONE

Pokémon-Lexikon ....Charts, Termine, Produkte ....13
Pokémon-News ....Was gibt es Neues? ....12
Pokémon Puzzle Attack ....Kniffliges Spielprinzip ....53
Pokémon-Tipps ....Tipps & Tricks ....14

## GAME-BOY-ZONE

Game-Boy-News ....Charts, Termine, News ....8
Game-Boy-Lexikon ....Die besten GBC-Spiele ....9
Aktuelle Tests ....El Dorado u. a. ....9

## ANGESPIELT (NINTENDO 64)

Banjo-Tooie ....Banjo in Bestform ....24
Conker's Bad Fur Day ....Frech kommt weiter ....26
Power Rangers Lightspeed Re. ....Superhelden räumen auf ....19
Tom & Jerry in Fists of Fury ....Da fliegen die Fetzen ....29

## TESTS (NINTENDO 64)

Duck Dodgers ....Ein Erpel als Superheld ....50
F1 Racing Championship ....Rasen wie Schumi ....46
Mario Tennis ....Ass von Nintendo ....52
Zelda: Majora's Mask ....Blitztest in letzter Minute! ....20

## KOMPLETTLÖSUNG

Turok 3: Shadow Of Oblivion ....Der zweite Teil ....60

## POSTER

Pokémon-Starschnitt Teil 4 ....35-38
Mario Party 2 ....39-42

## SAMMELKARTEN

Mario Party 2 ....75/76
Pokémon Rot/Blau/Gelb ....75/76
Pokémon Stadium ....75/76
San Francisco Rush 2049 ....75/76

## SPIELENEWS

Carnivale ....6
Castevania: Circle of the Moon (GBA) ....7
Crash Bandicoot (Gamecube) ....5
Cruis'n Exotica ....7
Gendai Dai-Senryaku: Ultimate War ....4
Indiana Jones und der Turm von Babel ....5
Leader of Animals ....4
Resident-Evil-Film ....7
Star Wars Episode I: Battle for Naboo ....6
Tokyo Game Show 2000 ....4
Too Human (Gamecube) ....5

## NEWS

Aus Japan ....4
Aus USA ....6
Gamecube-News ....5
Game-Boy-Advance-News ....7
Kurz & Knapp ....6

## SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten ....30

## T&T: CHEATS & CODES

Disney's Dinosaurier (GBC) ....58
Driver (GBC) ....58
San Francisco Rush 2049 ....58
Toonsylvania (GBC) ....58
Turok 3: Shadow Of Oblivion ....58

## LESERTIPPS

Mario Party 2 ....72
NFL Blitz 2001 ....72

## RUBRIKEN

Chart-Attack ....34
Impressum ....73
Kleinanzeigen ....70
Leserbriefe ....56
Vorschau ....74

**POKÉMON TRADING CARD GAME ...16**

Die Karten werden neu gemischt! Nach dem Riesenerfolg der Spielkarten-Serie wird nun bald auch auf dem Game Boy das Tauschkartenfieber grassieren. Unser Pokémon-Experte Matthias liefert euch in seiner Reportage alle wichtigen Infos zum Spiel.

**Zelda: Majora's Mask .....20**

In buchstäblich letzter Sekunde vor dem Redaktionsschluss konnten wir die komplett deutsche Version des epischen Abenteuers testen. In dem mit ganz heißer Nadel gestrickten Test in dieser Ausgabe erfahrt ihr alles Wissenswerte zu Links zweitem N64-Auftritt.

**Mario Tennis .....52**

Wenn Schreie der Begeisterung und lautes Gelächter aus unserer Redaktion dringt, dann befindet sich ein neues N64-Meisterwerk von Nintendo im Test. Unseren PAL-Nachtest des ultimativen Tennisspaßes findet ihr auf Seite 52.

**Offensichtlich hat das Unternehmen 64DD nicht den erwarteten Erfolg gebracht. Anders lässt sich kaum erklären, warum ursprünglich für das Zusatzlaufwerk entwickelte Spiele gekippt und stattdessen auf dem N64 umgesetzt werden. Die Spiele, die wir euch diesmal in den Japan-News vorstellen, sind ein guter Beleg für diesen Trend. Ein Erscheinen außerhalb Japans ist bei den Spielen eher unwahrscheinlich. Bei Leader of Animals liegt es an dem mehr als ungewöhnlichen Spielprinzip, während bei Ultimate War die heikle Kriegsthematik der Grund sein dürfte.**

## Leader of Animals

*Der N64-Titel, der in Japan im Januar 2001 unter dem Namen Doubutsu Banchou erscheinen wird, dürfte ohne Zweifel eines der abgedrehtesten Spiele werden. Das Spielprinzip des ursprünglich für das 64DD geplanten Titels ist einfach: In der Rolle eines Tieres kämpft man ums nackte Überleben. Mithilfe der eigenen Urinstinkte bekämpft man andere Lebewesen, um diese nach einem Sieg ganz oder teilweise zu verspeisen. Ziel ist es, sich in der Nahrungskette nach ganz oben an die Spitze des Tierreichs zu futtern. Mithilfe eines Radars am Rande des Bildschirms spürt man fremde Tiere auf, um diese dann zum Kampf zu fordern. Während des Überlebenskampfes kommt ein von Rollenspielen bekanntes Hitpoint-System zum Einsatz. Hat man nach einem Sieg einen tierischen Kontrahenten gefressen, wird die Evolution in Gang gesetzt. Als Folge erhält das eigene Wesen eine neue Form oder Farbe. Die Tiere sind dabei mit nur wenigen Polygonen dargestellt und laufen in allen möglichen Größen und Formen durch die karge Wildnis.*

**KANTIG Das eckige Design der Wesen ist gewöhnungsbedürftig.**

**HIT Hier kommt das typische Hitpoint-System zum Einsatz.**

## Gendai Dai-Senryaku: Ultimate War

*Das historisch brisante Spiel war ursprünglich als 64DD-Titel geplant, inzwischen arbeiten die Entwickler von Seta nur noch an einer Version für das N64. Der zweite Teil der Kriegssimulation versetzt den Spieler in ein Schreckens-Szenario der 90er-Jahre. Mithilfe der europäischen Verbündeten startet man in der Uniform eines US-Kommandanten eine Gegenoffensive, um die sowjetische Armee aus dem überrannten Korea zu vertreiben. Statt die militärischen Fahrzeuge wie beim Vorgänger über ein Hexadezimal-Feld zu ziehen, verteilt man wie bei Command & Conquer mit einem Mauszeiger die Befehle an einzelne Truppenteile. Während sich die Grafik bei den strategischen Zügen eher schlicht präsentiert, glänzen die (wahlweise abschaltbaren) Schlachtszenen mit Details wie rauchenden Geschützen und tief fliegenden Jets.*

**WAR GAMES Die USA schickt ihre Truppen in die Schlachten.**

**MELDUNG! Der Infokasten zeigt den Status der Panzer an.**

## Was erscheint demnächst?

*Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:*

***Dezember:*** *Echo Delta, Mario Party 3, Pokémon Stadium 3*

***Januar:*** *Leader of Animals*

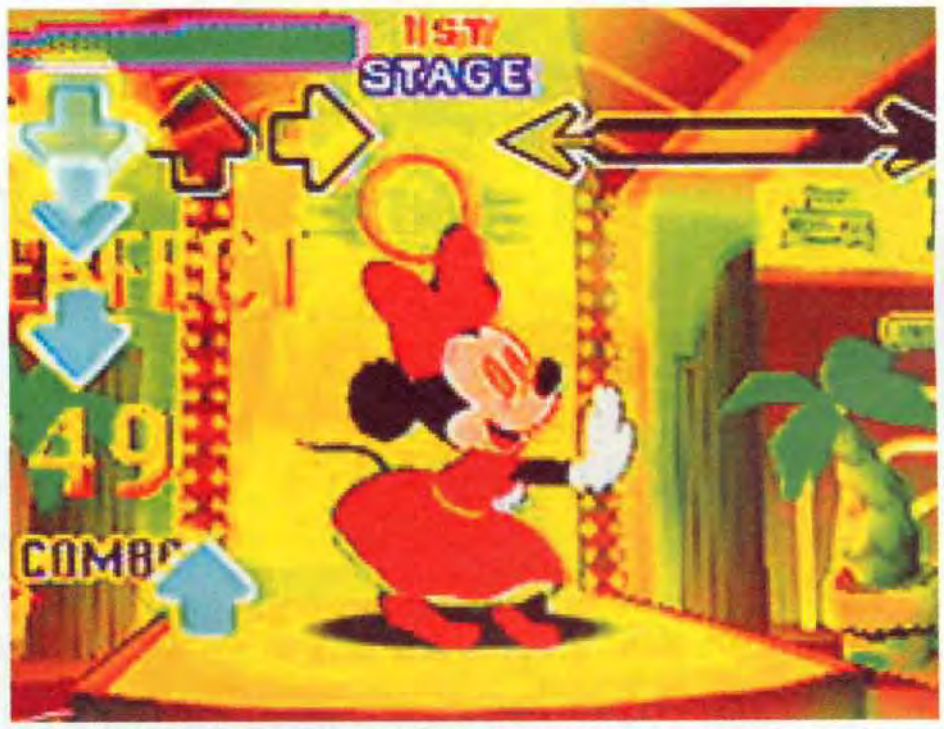
### Tokyo Game Show 2000

# In Japan nichts Neues

Vom 22. bis zum 24. September fand im Nippon Covention Centre die Herbst-Ausgabe der Tokyo Game Show 2000 statt. Zwar war die Messe mit 137.400 Gästen auch dieses Mal gut besucht, jedoch kam man nicht an die Besucherzahl der Space World 2000 heran (170.000 Besucher). An abwechslungsreich gestalteten Ständen wurde das Publikum mit Auftritten und Spielwettbewerben unterhalten. Während trotz der bevorstehenden Veröffentlichung des Game Boy Advance eine Vielzahl neuer Titel für den Game Boy vorgestellt wurde, bot sich beim N64 leider ein anderes Bild. Mit *Mega Man 64* und *Dance Dance Revolution: Disney's World Dancing Museum* wurden gerade einmal zwei Titel für das N64 gezeigt. Ein Zeichen dafür, dass ein Großteil der Hersteller schon an Titeln für den Gamecube arbeitet. An den Ständen von Konami, Capcom und Hudson konnten die Besucher erste spielerische Eindrücke von GBA-Spielen wie beispielsweise *Castlevania: Circle of the Moon* gewinnen. **(jq)**

**BITTE WARTEN Vor dem Nippon Convention Centre bildeten sich lange Schlangen.**

**FAMILIENFEST Die Tokyo Game Show: eine Messe für die ganze Familie.**




**GROOVE Dance Dance Revolution: Disney's World Dancing Museum war einer der wenigen gezeigten N64-Titel.**

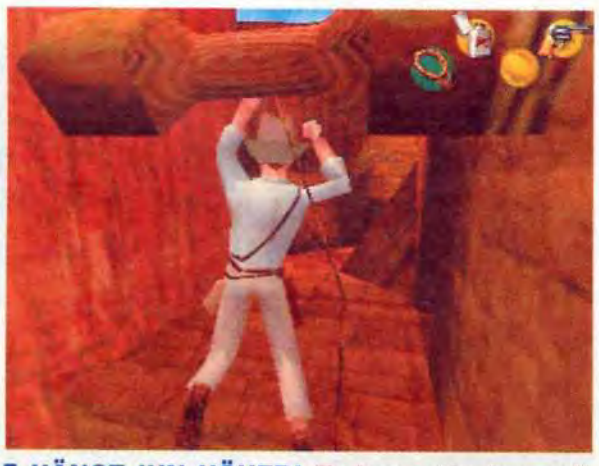
## *Indiana Jones und der Turm von Babel*

# Indy in Bestform!

Die brandneuen Bilder und die weiteren Informationen zu dem viel versprechenden N64-Titel wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten. Zwar handelt es sich bei *Indiana Jones und der Turm von Babel* um die Umsetzung der PC-Version, die Entwickler von Factor 5 haben jedoch in Zusammenarbeit mit LucasArts dafür gesorgt, dass die Schwächen der Vorlage (dürftige Animationen, ungenaue Steuerung) konsequent ausgemerzt wurden. In der packenden Story suchen die Russen nach einer sagenumwobenen Maschine, mit der Reisen in ein mysteriöses Paralleluniversum möglich sind. Die Einzelteile der Apparatur sind in der ganzen Welt verstreut. Indiana Jones versucht, die Teile vor den raffgierigen Russen zu ergattern, um einen Missbrauch zu verhindern. Die Reise um den Globus führt den furchtlosen Abenteurer unter anderem nach Kasachstan und in das Innere mexikanischer Aztekenpyramiden. Indy klettert, krabbelt, schwimmt und schwingt sich durch 17 aufwendig gestaltete 3D-Szenarien und liefert sich heiße Gefechte mit hungrigen Tieren, hinterhältigen Robotern und der roten Armee. Damit der weltbekannte Held dabei nicht chancenlos ist, greift er auf automatische Pistolen, Handgranaten, Panzerfäuste und natürlich auf seinen Revolver und die Peitsche zurück. Mithilfe einer durchdachten Tastenbelegung kann der Archäologe jederzeit schnell zwischen den Gegenständen wechseln. Mit dem Z-Knopf können Feinde in bester *Zelda*-Manier anvisiert und somit in der Bewegung bekämpft werden. Mithilfe des Analog-Sticks lasst ihr Indy entweder behutsam schleichen oder rennend die Flucht ergreifen. Im Verlauf des aufregenden Abenteuers paddelt der Protagonist durch enge Wildwasserschluchten oder rast mit dem Jeep über steinige Bergpisten. Das Expansion Pak sorgt für eine hohe Auflösung mit Details wie Licht- und Transparenteffekten und dank des von Factor 5 entwickelten Kompressionsverfahrens wird eine umfangreiche Sprachausgabe geboten. **(jq)**

**ÜBERBLICK Rechts oben erkennt ihr die Symbole der Tastenbelegung.**

**ERLEUCHTUNG In den Gemäuern entdeckt Indy viele nützliche Gegenstände.**



**HÄNGT IHN HÖHER! Todesmutig hangelt sich der Abenteurer über tiefe Schluchten.**

**FROSTBEULE Bei eisigen Temperaturen paddelt Indiana Jones den Fluss hinauf.**

***Zwar hält sich Nintendo seit der Präsentation in Sachen Gamecube-Informationen zurück, dafür bekennen sich aber in letzter Zeit vermehrt Third-Party-Entwickler zum Zauberwürfel. Nachdem bereits bekannt ist, dass Capcom schon fleißig an Spielen für den Gamecube tüftelt, wurde Anfang Oktober eine Liste mit etablierten Entwicklern veröffentlicht. Danach planen folgende Firmen ihre Unterstützung: Konami, Kemco, Koei, Namco, Hudson, Media Factory, Atlus sowie Epoch.***

### *Too Human*

*Die Entwickler der Edelschmiede Silicon Knights zeigten auf der Spaceworld 2000 hinter verschlossenen Türen ein technisch beeindruckendes Gamecube-Demo von Too Human, das ursprünglich im Jahre 1998 als PlayStation-Titel begonnen worden war. Der Actiontitel versetzt den Spieler in eine düstere Endzeit-Zukunft, in der normale Menschen so gut wie ausgestorben sind. Der Homo sapiens wird im Spiel durch eine futuristische Kreuzung aus Roboter und Mensch ersetzt. Dank High-Tech ist es möglich, die eigene Spielfigur mit unterschiedlichen mechanischen Körperteilen zu versehen. Somit kann der Charakter je nach neuem Körperteil pfeilschnell, bärenstark oder lautlos durch die Levels schreiten. Neben den atemberaubenden Animationen der vor Details strotzenden Spielcharaktere besticht das Spiel durch eine dichte Storyline, die eine Mischung aus Dune und Blade Runner bietet. Über 80 Stunden an Spielzeit erwarten den Spieler bei diesem stimmungsvollen Cyberthriller.*

**FETTSACK Dieser Herr überwacht die Fertigung der Wesen.**

### *Crash Bandicoot*

*Neben drei Jump&Run-Teilen hat der haarige Protagonist bisher im rasanten Rennspiel Crash Team Racing auf der PlayStation für Furore gesorgt. Dank Konami werden die haarsträubenden Abenteuer des Wüstenfuchses nun auch auf dem Gamecube umgesetzt. Die Vereinbarung zur Veröffentlichung des Spiels basiert auf einer über fünf Jahre ausgelegten strategischen Allianz zwischen Universal und Konami. Außerdem werden im Rahmen dieses Vertrags zwei weitere Gamecube-Titel von Konami erscheinen. Dabei handelt es sich zum einen um die Versoftung des Gruselmeisterwerks The Thing von 1950. Das Spiel wird Elemente aus dem Science-Fiction- und dem Horrorgenre miteinander kombinieren. Bei dem dritten Projekt handelt es sich ebenfalls um eine Filmumsetzung. Das Action-Adventure Jurassic Park III basiert auf dem im Sommer 2001 anlaufenden Blockbuster.*

**CRASH KOMMT Der Wüstenfuchs treibt bald auch auf dem Gamecube sein Unwesen.**

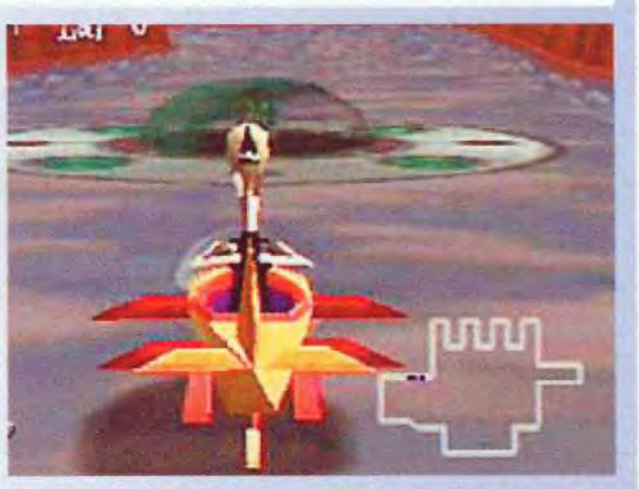
### *Alle bislang angekündigten Gamecube-Spiele im Überblick:*

| Titel | Hersteller | Beschreibung | Veröffentlichung |
|---|---|---|---|
| Crash Bandicoot | Konami | Jump&Run | Nicht bekannt |
| Disney's Dinosaur | Ubi Soft | Filmumsetzung | Nicht bekannt |
| In einem Land vor u. Zeit | Swing! | Filmumsetzung | 2001 |
| ISS | Konami | Fußball | Nicht bekannt |
| Jurassic Park III | Konami | Action-Adventure | Nicht bekannt |
| Luigi's Mansion | Nintendo | Jump&Run | 2001 |
| Mario 128 | Nintendo | Jump&Run | 2001 |
| Metroid | Nintendo | Action | 2001 |
| Picassio | Promethean Design | Action-Adventure | 2001 |
| Pokémon | Nintendo | Action | 2001 |
| Resident Evil Zero | Capcom | Action-Adventure | Nicht bekannt |
| Saffire | Saffire | Action-Adventure | 2001 |
| Star Wars: Rogue Sq. 2 | LucasArts | Action | 2001 |
| Stunt Driver | Climax | Rennspiel | Ende 2001 |
| The Road To El Dorado | Ubi Soft | Das Spiel zum Trickfilm | 2001 |
| The Thing | Konami | Action-Adventure | Nicht bekannt |
| Thornado | Factor 5 | Turrican-Neuauflage | 2001 |
| Title Defense | Climax | Boxen | 2001 |
| Too Human | Silicon Knights | Action | Nicht bekannt |
| VIP | Ubi Soft | Umsetzung der TV-Serie | Nicht bekannt |
| Wave Race | Nintendo | Rennspiel | 2001 |
| W. D. The Jungle Book Rhythm N'Groove | Ubi Soft | Tanz-Simulation | 2001 |
| Zelda | Nintendo | Action-Adventure | 2001 |

**Neben dem Erscheinen von Zelda: Majora's Mask in den USA stellt Nintendo of America im Oktober originelle Hardware-Goodies in die amerikanischen Verkaufsregale. Die witzige Pikachu-N64-Konsole, die in Deutschland schon erhältlich ist, erscheint in den USA erst Ende Oktober. Amerikanische N64-Fans, die das neue Zelda-Abenteuer stilecht spielen wollen, können sich neben den goldenen Cartridge auch gleich einen goldfarbenen Controller kaufen. Für Freunde des schwarzen Humors bringt Vatical Entertainment Anfang Dezember die Filmumsetzung Carnivale auf den US-Markt.**

## Carnivale

*Erste Bilder zu diesem Titel präsentierten die Entwickler von Vatical Entertainment bereits auf der letztjährigen E3. Ein gutes Jahr später nähert sich das Spiel nun der Fertigstellung. Die Story von Carnivale basiert auf dem gleichnamigen, düsteren Trickfilm von Regisseur Tim Burton. Der Protagonist namens Cenzo erforscht einen mit mysteriösen Attraktionen gespickten Vergnügungspark, um den Geheimnissen des merkwürdigen Rummelplatzes auf die Spur zu kommen. Die insgesamt fünf Attraktionen beinhalten unter anderem ein abgedrehtes Rennen, bei dem Waffensysteme und andere Power-Ups genutzt werden können. Erfolgreiche Raser können zusätzliche Rennstrecken und neue Rennmodi freispielen, wobei man auch zu zweit an den Start gehen kann. Am Ende jeder Herausforderung wartet ein bedrohlicher Bossgegner auf den Trickfilmcharakter. Carnivale soll Anfang Dezember in den Vereinigten Staaten erscheinen.*



**UFO Beim Rennen im Vergnügungspark kommen futuristische Gefährte zum Einsatz.**

**ENTENJAGD An der Schießbude ist eine ruhige Schusshand von großem Vorteil.**

## Pikachu gegen PS2

*Zufall oder taktisch geschicktes Timing? Der US-Veröffentlichungstermin für die knuffige Pikachu-N64-Konsole wurde von Nintendo of America auf den 23. Oktober gelegt. Somit steht die handliche Konsole mit dem Pokémon genau drei Tage vor dem Launch der PlayStation 2 in den Vereinigten Staaten in den Verkaufsregalen. Der Preis der schicken Konsole wird bei etwa 129 US-Dollar (umgerechnet ca. DM 290,-) liegen. Eine weiteres interessantes Hardware-Angebot dürfte bei den amerikanischen N64-Fans für Freude sorgen. Für 29,99 US-Dollar (umgerechnet ca. DM 65,-) kann man bei der bekannten Spielzeugkette Toys 'R' Us einen goldfarbenen N64-Controller erstehen. Bisher waren die begehrten Controller nur innerhalb eines N64-Bundle oder als kostspieliges Sammlerstück erhältlich.*

**PIKA PIKA! Das Pikachu-N64 erscheint in den USA am 23. Oktober.**

## Was erscheint demnächst?

*Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64-Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:*

***Dezember:*** *Aiydyn Chronicles: The First Mage, Donald Duck Quack Attack, Paper Mario, Ms. Pac Man Maze Madness, Carnivale*

***Januar:*** *Mega Man 64, Conker's Bad Fur Day*

### Star Wars Episode I: Battle for Naboo

# Krawall im All

Mit *Star Wars Episode I: Battle for Naboo* wird die Allianz zwischen Nintendo, Factor 5 und LucasArts auf dem N64 fortgesetzt. Dabei bedienten sich die Entwickler von Factor 5 der Engine von *Star Wars: Rogue Squadron* und bohrten diese eindrucksvoll auf. Als junger Pilot Sykes begebt ihr euch hinter das Steuer von futuristischen Raumgleitern, um das friedliche Volk vom Planeten Naboo vor den bösen Machenschaften der hinterhältigen Handelsförderation zu schützen. Dabei nimmt der mutige Held beispielsweise in einem N-1 Starfighter oder einem STAP-Gefährt der Handelsförderation Platz. Dabei werden die Vehikel nicht nur nach einer bestandenen Mission gewechselt. Auch während der abwechslungsreichen Aufgaben wechselt der Held das Gefährt, um zu Lande, zu Wasser und im All die gegnerischen Raumschiffe auszuschalten. Um sowohl unerfahrenen Sternenkriegern als auch *Rogue Squadron*-Veteranen eine Herausforderung zu bieten, haben die Entwickler einen dynamischen Schwierigkeitsgrad integriert. Je nachdem, wie man die vorhergehende Mission gemeistert hat, reicht der Schwierigkeitsgrad in den folgenden Aufgaben von kinderleicht bis hammerhart. Aus technischer Sicht glänzt der Titel mit Echtzeit-Explosionen und Sprachausgabe. **(jq)**

**ATTACKE Der wendige Raumgleiter nimmt mutig den Gefechtsturm unter Beschuss.**

**STERNENSCHLACHT Die Raumstation im Hintergrund ist der Stützpunkt des Bösen.**

**FEUER FREI Nur ein punktgenauer Anflug führt im feindlichen Laserhagel zum Erfolg.**

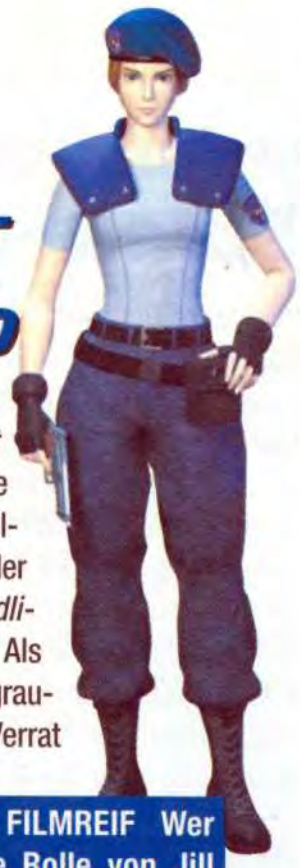
**ERWISCHT! Haben die Lichtkegel das Raumschiff erfasst, wird es ungemütlich.**

**KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++**

**Geheimnisvoll:** Nach eigenen Angaben tüftelt man im Hause Capcom derzeit nicht an einem neuen Spiel, sondern gleich an einem ganz neuen Genre. Der renommierte Charakter-Designer Akira Yasuda, der bereits an Hits wie der *Street Fighter*- oder der *Breath Of Fire*-Serie mitarbeitete, wirkt bei dem Geheimprojekt mit. Capcom gab bisher weder den Titel noch das Genre des Spiels bekannt. Auch die Frage, ob der Titel für das N64 oder den Gamecube entwickelt wird, ist noch offen.

### Resident-Evil-Film

# Survivalhorror kommt ins Kino



FILMREIF Wer die Rolle von Jill spielt, wurde noch nicht verraten.

Die seit längerer Zeit herumschwirrenden Gerüchte um eine Verfilmung des Horrorschockers *Resident Evil* wurden Anfang Oktober endlich durch konkrete Informationen abgelöst. Als Produzent für den Gruselstreifen konnte Bernd Eichinger gewonnen werden, der mit Filmen wie *Der Name der Rose* oder *Die unendliche Geschichte* internationale Erfolge gefeiert hat. Als Regisseur wird Paul Anderson (*Event Horizon*) die grausige Story um fehlgeschlagene Gen-Experimente, Verrat und Fleisch fressende Mutanten in Szene setzen. Als Vorlage für das Drehbuch dient der erste Teil des modernen Gruselklassikers. In der Umgebung der geheimnisvollen Stadt Raccoon City suchen die Überlebenden der S.T.A.R.S.-Spezialeinheit Unterschlupf in einer scheinbar verlassenen Villa. Dort wird die Truppe von grausamen Geschöpfen heimgesucht … Für die Umsetzung auf die Großleinwand wurde die Geschichte des Spiels geringfügig geändert, so begeben sich die bedrohten Söldner auf die Suche nach einer auf dem Anwesen verborgenen Computeranlage, um größeres Unheil zu verhindern. Welche Schauspieler in den Kampfanzug von Jill Valentine, Albert Wesker und Co. schlüpfen werden, ist bislang noch ein gut gehütetes Geheimnis. Als voraussichtliche Produktionskosten für den Horrorfilm sind 40 Mio. US-Dollar veranschlagt, im Januar 2001 fällt in Großbritannien der Startschuss zu den Dreharbeiten. **(jq)**

### Cruis'n Exotica

# Wer bremst, verliert

CRASH! Die Rennfahrer gehen nicht gerade zimperlich miteinander um.

Nach *Cruis'n USA* und *Cruis'n World* präsentiert Arcade-Spezialist Midway mit *Cruis'n Exotica* den (vorläufig) letzten Teil der unkomplizierten Rennspiel-Serie. Dabei hat man sich bei der Auswahl der zwölf zu befahrenden Strecken sehr viel Mühe gegeben. Die Entwickler des Spiels reisten um den Globus, um sich vor Ort einen Eindruck von den exotischen Schauplätzen des Erdballs zu verschaffen. Die Strecken liegen beispielsweise im fernen Indien oder zwischen den Gletschern von Alaska. Am Streckenrand sorgen umherstapfende Dinosaurier oder springende Killerwale für Abwechslung. Für diese grafischen Highlights sollte man jedoch keine Zeit verschwenden, um nicht mit Höchstgeschwindigkeit abzufliegen. Mit detaillierten Boliden, überarbeiteter Grafik und einem Mehrspielermodus für bis zu vier Raser wird Midway auch mit der dritten Auflage der Bleifuß-Orgie Rennfans vor den Bildschirm locken. **(jq)**

## +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ &

**Winke Winke:** Nachdem GT Interactive den viel versprechenden N64-Titel *Ruff & Tumble* trotz einer fertigen Version überraschend nicht in Europa veröffentlicht hat, trifft nun amerikanische Fans nach langer Wartezeit dasselbe Schicksal. Der dort unter dem Namen *40 Winks* bekannte Titel wurde Anfang Oktober endgültig von den Releaselisten der USA gestrichen.

+++ KURZ & KNAPP +++

# Game Boy Advance News

***Auf der Tokyo Game Show präsentierte Konami eine spielbare Version des Gruselklassikers Castlevania für den Game Boy Advance. Das Spiel wird den Namen Castlevania: Circle of the Moon tragen. Anfang Oktober hat auch Activision offiziell seine Unterstützung für den neuen kleinen Bruder des Gamecube angekündigt. Welche Titel ihr möglicherweise für das Handheld-Gerät der Zukunft erwarten könnt, lest ihr in diesen News.***

## Castlevania: Circle of the Moon

ABWEHR Bei Flugmonstern helfen nur blitzschnelle Reaktionen.

*Mit Castlevania: Circle of the Moon für den Game Boy Advance kehrt Konami wieder zu dem klassischen 2D-Gewand der Gruselserie zurück. Das Spiel erinnert dabei stark an das geniale Castlevania: Symphony of the Night für das SNES. In der Rolle der Vampirjäger Nathan Grave oder Hugh Baldwin macht sich der Spieler auf den Weg durch schaurige Schlossanlagen und vom Mond gespenstisch erleuchtete Wälder und sammelt dabei Herzsymbole, Äxte oder Messer ein, um die Lebensenergie und das Waffenarsenal der Protagonisten aufzubessern. Um zum finalen Showdown mit Dracula höchstpersönlich zu gelangen, muss der Held an Wänden hochklettern, per Supersprung gähnende Abgründe überwinden oder mit einer Rutschattacke lästige Höllenkreaturen aus dem Weg räumen. Die Zwischengegner sind auch bei der GBA-Version des Klassikers ein Highlight. So beschwört einer der Bossgegner beispielsweise hungrige Zombiehorden, um dem Geisterjäger den Garaus zu machen. Castlevania: Circle of the Moon wird als einer der Launchtitel im März 2001 in Japan erscheinen.*

## Six-Pack von Activision

*Obwohl der Game Boy Advance in den USA erst im Juli 2001 erscheinen wird, befinden sich bei Activision bereits sechs Titel für den tragbaren 32-Bitter in der Mache. Dabei verlässt sich die amerikanische Spieleschmiede auf ihre stärksten Lizenzen. Bisher wurde bekannt gegeben, dass bereits fleißig an GBA-Versionen von Spider Man, X-Men, Tony Hawk's Pro Skater, Mat Hoffman BMX sowie Shaun Palmer Snowboarding getüftelt wird. Bei Activision zeigt man sich besonders von der 32-Bit-Power, den Internet-Fähigkeiten sowie der Abwärtskompatibilität des neuen Handheld beeindruckt.*

## Eine Auswahl der insgesamt 40 bislang angekündigten Game-Boy-Advance-Spiele im Überblick:

| Titel | Hersteller | Genre |
|---|---|---|
| Advanced Fire Pro Wrestling | Spike | Wrestling |
| All Star Racing | Konami | Rennspiel |
| Bomberman Story | Hudson | Action |
| Castlevania: Circle of the Moon | Konami | Action |
| Doraemon | Asmik Ace Entertain. | Action |
| Fire Enblem – Dark Shrine Maiden | Nintendo | Rollenspiel |
| F-Zero Advance | Nintendo | Rennspiel |
| Golden Sun | Nintendo | Rollenspiel |
| Golf Master | Konami | Golf |
| Kuru Kuru Kuru Rin | Konami | Geschicklichkeit |
| Mario Kart Advance | Nintendo | Rennspiel |
| Matt Hoffman BMX | Activision | Trendsportsimulation |
| Mega Man Exe | Capcom | Rollenspiel |
| Monster Breed | Konami | Action |
| Napoleon | Nintendo | Strategie |
| Pinobee: Quest of Heart | Hudson | Jump&Run |
| Shaun Palmer Snowboarding | Activision | Snowboarding |
| Silent Hill | Konami | Adventure |
| Spider Man | Activision | Action |
| Tactics Ogre Gaiden | Nintendo | Strategie |
| Tony Hawk's Pro Skater | Activision | Skateboarding |
| Wario Land 4 | Nintendo | Jump&Run |
| X-Men | Activision | Action |

***Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.***

## Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (2) | Pokémon – Gelbe Edition | Nintendo |
| 2. | (NEU) | Perfect Dark (Color) | Nintendo |
| 3. | (1) | Dragon Quest Monsters (Color) | Eidos |
| 4. | (5) | Pokémon – Blaue Edition | Nintendo |
| 5. | (4) | Pokémon – Rote Edition | Nintendo |
| 6. | (NEU) | ISS 2000 (Color) | Konami |
| 7. | (6) | Wario Land 3 (Color) | Nintendo |
| 8. | (7) | Tomb Raider (Color) | THQ |
| 9. | (3) | Metal Gear Solid (Color) | Konami |
| 10. | (10) | Tetris Deluxe (Color) | Nintendo |

## Aktuelle Veröffentlichungstermine für den Game Boy Color:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Austin Powers 1: Oh Behave | Geschicklichkeit | Take 2 | Oktober |
| Austin Powers 2: Welcome to my | Geschicklichkeit | Take 2 | Oktober |
| Casper | Adventure | Virgin | Oktober |
| Disney's Dinosaurs | Adventure | Ubi Soft | Oktober |
| Donald Duck Quack Attack | Action-Adventure | Ubi Soft | Oktober |
| Formel Eins 2000 | Rennspiel | Take 2 | Oktober |
| GTA 2 | Action | Take 2 | Oktober |
| Heroes of Might & Magic | Rollenspiel | 3DO | 20. Oktober |
| In einem Land vor unserer Zeit | Action-Adventure | Virgin | Oktober |
| Jimmy White's 2 Cueball | Simulation | Virgin | Oktober |
| Lemmings | Geschicklichkeit | Take 2 | Oktober |
| Lufia | Rollenspiel | Crave | Oktober |
| Monkey Puncher | Puzzle | EON | Oktober |
| MTV Sports: Skateboarding | Skateboard | THQ | Oktober |
| Rugrats: Typisch Angelica | Adventure | THQ | Oktober |
| Rush 2049 | Rennspiel | Midway | Oktober |
| Schlümpfe - Großes Abenteuer | Action-Adventure | Infogrames | 25. Oktober |
| TOCA Touring Car Championship | Rennspiel | THQ | Oktober |
| Winnie Puuh – Abenteuer im | Action-Adventure | Ubi Soft | Oktober |
| Airforce Delta | Action | Konami | November |
| Aladin | Action-Adventure | Ubi Soft | November |
| Antz Racing | Sport | Infogrames | 30. November |
| Army Men 2 | Action | 3DO | 24. November |
| Austin Powers 3 | Geschicklichkeit | Take 2 | November |
| Austin Powers 4 | Geschicklichkeit | Take 2 | November |
| Blade | Action-Adventure | Activision | 23. November |
| Buffy The Vampire Slayer | Action-Adventure | THQ | November |
| Bust-A-Move Millenium | Geschicklichkeit | Acclaim | November |
| Buzz Lightyear of Star | Action-Adventure | Activision | November |
| Championship Motocross 2001 | Rennspiel | THQ | November |
| Chicken Run | Jump&Run | THQ | November |
| Dave Mirra Freestyle BMX | Geschicklichkeit | Acclaim | November |
| Die Biene Maja: Klatschmohnwiese | Geschicklichkeit | Acclaim | November |
| Die Maus 2 | Action-Adventure | Infogrames | 15. November |
| Donkey Kong Country | Jump & Run | Nintendo | 17. November |
| European Super League | Sport | Virgin | November |
| F1 Racing Championship | Rennspiel | Ubi Soft | November |
| Familie Feuerstein: Burgerfime | Jump&Run | Swing! | November |
| Gauntlet Legends | Action-Adventure | Midway | November |
| Lucky Luke – Banditen Express | Jump&Run | Infogrames | 15. November |
| Mat Hoffman's Pro BMX | Sport | Activision | 30. November |
| Micro Machines V3 | Rennspiel | THQ | November |
| MTV Sports: Pure Ride | Snowboarding | THQ | November |
| MTV Sports: T.J. Lavin's | Simulation | THQ | November |
| NBA Jam | Sport | Acclaim | November |
| Power Rangers Lightspeed Rescue | Action-Adventure | THQ | November |
| Pumuckls Abent. i. Geisterschloss | Geschicklichkeit | Acclaim | November |
| Rache vom Mars – Looney Toons | Jump&Run | Infogrames | 22. November |
| Rainbow 6 | Action | Ubi Soft | November |
| Resident Evil Gaiden | Action-Adventure | Virgin | November |
| Road Rash | Sport | EA | 16. November |
| Robin Hood | Geschicklichkeit | EA | 30. November |
| Star Wars Episode 1: Obi Wan's | Action | THQ | November |
| The Grinch | Action | Konami | November |
| The Mummy | Action | Konami | November |
| TOCA Touring Car Championship | Rennspiel | THQ | November |
| Tony Hawks Pro Skater 2 | Sport | Activision | 9. November |
| Walt Disney's Dschungelbuch | Adventure | Ubi Soft | November |
| WWF No Mercy | Wrestling | THQ | November |
| X-Men: Mutant Wars | Beat 'em Up | Activision | November |
| Animorphs | Adventure | Ubi Soft | Dezember |
| Batman Chaos in Gotham | Action-Adventure | Ubi Soft | Dezember |
| Batman of the Future – Return of | Action | Ubi Soft | Dezember |
| Dinosaurus | Geschicklichkeit | EA | 21. Dezember |
| F1 Championship Season 2000 | Rennspiel | EA | 7. Dezember |
| Inspector Gadget | Action | Ubi Soft | Dezember |
| Laura und das Geheimnis des | Adventure | Ubi Soft | Dezember |
| Merlin | Geschicklichkeit | EA | 18. Dezember |
| Pokémon Trading Card Game | Geschicklichkeit | Nintendo | 15. Dezember |
| Scooby-Doo!: Classic Creep Cap. | Jump&Run | THQ | Dezember |
| Tom & Jerry Der Mausangriff | Action | Virgin | Dezember |
| Woody Extreme Racing | Action | Konami | Dezember |
| Cannon Fodder | Action | Codemasters | Herbst 2000 |
| Doug's Big Game | Action | Ubi Soft | Januar 2001 |
| Elmo in Groucholand | Entertainment | Ubi Soft | Januar 2001 |
| Hello Kitty's Cube Frenzy | Geschicklichkeit | Ubi Soft | Januar 2001 |
| Sesame Street Sports | Sport | Ubi Soft | Januar 2001 |
| The Land before Time | Jump&Run | Swing! | Januar 2001 |
| Monster Force | Action | Konami | Februar 2001 |
| Rosewell | Action | Ubi Soft | Februar 2001 |
| Aliens: Thanatos Encounters | Action | THQ | März 2001 |
| Croc 2 | Jump&Run | THQ | März 2001 |
| Flipper & Lokapa | Action-Adventure | Ubi Soft | März 2001 |
| Rugrats in Paris: The Movie | Adventure | THQ | März 2001 |
| Action Man | Action | THQ | 1. Quartal 2001 |
| V.I.P. | Action-Adventure | Ubi Soft | Juni 2001 |
| Bond - The World is not enough | Action | EA | Nicht bekannt |
| Indiana Jones: The infernal Machine | Adventure | THQ | Nicht bekannt |
| Mumin Trollen | Adventure | Infogrames | Nicht bekannt |
| NBA Live 2000 | Basketball | THQ | Nicht bekannt |
| NFL Blitz 2000 | Football | Midway | Nicht bekannt |
| The Simpsons: Treehouse of Horror | Adventure | THQ | Nicht bekannt |

### *Ubi Soft geht in die Vollen*

# Spiele-Flut für GBC

Hersteller Ubi Soft, seit jeher im Game-Boy-Sektor mit vielen starken Spielen vertreten, scheint sich für das kommende Weihnachtsgeschäft zum Ziel gesetzt zu haben, den Markt mit einer wahren Sturzflut an Spitzentiteln zu überschwemmen: So viele lizenzierte Trickfilmcharaktere wie der französische Hersteller bietet derzeit kein anderer Produzent für den GBC an. Außer Disney-Titeln wie *Winnie Puuh: Abenteuer im Hundert-Morgen-Wald*, *Aladin*, *Donald Duck* oder dem *Dschungelbuch* stehen (neben vielen weiteren Spielen) auch bekannte Trickfilm-Figuren wie *Inspektor Gadget*, *Tom & Jerry* und *Batman* auf der aktuellen Releaseliste. Einziger Nachteil: Bei solch einer Vielfalt an Spitzentiteln fällt die Kaufentscheidung schwer. **(mg)**

**TOLLPATSCH Der trottelige Inspektor Gadget mit Giraffenhals.**

### *Startschuss am 17. November*

# Donkey Kong Country

Um Haaresbreite verpasst: An sich wollten wir in dieser Ausgabe die lang ersehnte, deutsche GBC-Version von *Donkey Kong Country* für euch auf Herz und Nieren prüfen, doch das versprochene Test-Modul erreichte uns nicht mehr rechtzeitig. Am festgesetzten Deutschland-Release des Titels, dem 17. November, ändert sich dadurch natürlich nichts. Nur müssen wir euch leider einen ausführlichen Test bis zur nächsten N-Zone vorenthalten. Der mit Spannung erwartete GBC-Hüpfspaß um das bei Jump&Run-Fanatikern ausgesprochen beliebte Nintendo-Urgestein *Donkey Kong* enthält übrigens, neben dem ursprünglichen Original-SNES-Spiel, zusätzliche neue Bonus-Levels, bietet eine Zweispieler-Link-Option und unterstützt obendrein den Game-Boy-Printer: Ab Mitte November dürfte unter Game-Boy-Fans das Jump&Run-Fieber grassieren. **(mg)**

**AFFENSTARK Auch Donkey Kongs Freunde sind mit dabei.**

### *Dave Mirra Freestyle BMX*

# GBC als Stunt-Piste

Dave Mirra ist im BMX-Sport fraglos ein ebenso großer Star wie Tony Hawks unter Skateboard-Fans. Nachdem Acclaim vor kurzem einen gelungenen PlayStation-Titel mit dem Namen der BMX-Ikone vorstellte, folgt jetzt die GBC-Version des Stunt-Spektakels: *Dave Mirra Freestyle BMX* besitzt in der Handheld-Variante neun verschiedene Trick-, Sand- und Asphaltareale und bietet euch die Möglichkeit, über 20 mörderische Stunts zu vollführen. Einzelwettkämpfe sollen dabei genauso möglich sein wie der beschwerliche Sprung an die Spitze einer ganzen BMX-Meisterschaft. In Deutschland ist der auch grafisch solide Titel für einen November-Erscheinungstermin vorgesehen. **(mg)**

**FOOTLOSE Völlig beinfreie Stunts verlangen euch alles ab.**

# Der Weg nach El Dorado

N-ZONE HIT

**Genre**
Adventure
**Spieler**
1
**Hersteller**
Ubi Soft
**Internet**
www.ubisoft.com

*Eben im Kino gestartet, gibt's zum Zeichentrick-Hit Der Weg nach El Dorado auch schon das GBC-Spiel von Ubi Soft.*

**WILDKATZE In unterirdischen Höhlen lauern Raubtiere.**

**TEMPEL Im legendären El Dorado helfen oft nur flinke Füße.**

Miguel und Tulio sind zwei Lebenskünstler, die als blinde Passagiere in die Neue Welt gelangen. Eine mysteriöse Karte, die sie finden, führt sie zur legendären Stadt El Dorado, in der sie nach Ruhm und Reichtum suchen. So weit die Filmhandlung, die auch den Spielablauf des Game-Boy-Titels bestimmt. Zu Beginn jedes Levels habt ihr die Wahl, als Tulio oder Miguel zu spielen, wobei ihr jeweils ähnliche Hüpf-Aufgaben bewältigen und Kämpfe (gegen feindliche Krieger, Schlangen oder wilde Stiere) bestehen müsst. Die Reise ans Ziel eurer Träume beginnt im „spanischen Dorf" und führt über insgesamt 20 Levels durch zwei weitere Spielwelten – „Die Überfahrt" und „Der Dschungel" – bis ihr schließlich im letzten Welten-Areal, „El Dorado", anlangt. Neben einer äußerst gelungenen Übertragung der flippigen Film-Atmosphäre ins Spiel sind vor allem auch die oft recht knifflig zu bewältigenden Levelbosse erwähnenswert. Ein GBC-Titel für alle, die sich mit Filme gucken alleine nicht zufrieden geben wollen.

*Matthias Glaser*

## BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | Der Weg nach El Dorado |
| System: | Game Boy Color |
| Genre: | Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Schwierigkeitsgrad: | Variabel |
| Speichern: | Ja |
| Levels: | 20 |
| Preis: | DM 69,95 |
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Geeignet: | Ohne Beschränkung |
| Sprache: | Deutsch |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |

Grafik: 79%
Sound: 76%
Dauerspaß: 87%

**Gesamtwertung: 85%**

*Beurteilung: Spannendes, lustiges und atmosphärisch dichtes Adventure zum aktuellen Kino-Zeichentrick der Dreamworks-Studios. Das Zusammenspiel von Filmhandlung und Jump&Run-Elementen funktioniert bestens und dürfte Groß und Klein gleichermaßen begeistern.*

**ABSEILEN Auch Klettern und Hangeln sind im Spiel gefragt.**

## MEINE MEINUNG!

*Ob ihr nun als Draufgänger Tulio oder sein Freund Miguel durch die Levels hüpft, stets erlebt ihr wilde Abenteuer auf dem Game Boy, die der quirligen Filmhandlung des gleichnamigen Kino-Ereignisses in nichts nachstehen. Die Reise durch vier Spielwelten wird von gefährlichen Endkämpfen gegen mächtige Levelbosse erschwert und oft muss man die Beine in die Hand nehmen, um zu gewinnen. Ein wirklich flottes Spiel! Matthias*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

*In dieser Sparte informieren wir euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Genres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet ihr all die Titel, die ihr am besten im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit diesem Service noch mehr Übersicht zu bieten.*

## Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

### Jump&Run

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Rayman | Ubi Soft | 03/00 | 90% |
| 2. Croc | THQ | 08/00 | 88% |
| 3. Wario Land 3 | Nintendo | 06/00 | 88% |

### Rennspiele

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. F1 World Grand Prix | Nintendo | 08/99 | 90% |
| 2. Suzuki Alstare Extreme Racing | Ubi Soft | 12/99 | 85% |
| 3. Mickey's Racing Adventure | Nintendo | 12/99 | 84% |

### Rollenspiele

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Pokémon Gelb | Nintendo | 07/00 | 93% |
| 2. Pokémon Rot/Blau | Nintendo | 10/99 | 91% |
| 3. Dragon Quest Monsters | Eidos | 03/00 | 84% |

### Adventure

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Zelda: Links Awakening DX | Nintendo | 09/99 | 86% |
| 2. Der Weg nach El Dorado | Ubi Soft | 11/00 | 85% |
| 3. Azure Dreams | Konami | 04/00 | 84% |

### Action

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Turok: Rage Wars | Acclaim | 12/99 | 85% |
| 2. Army Men | 3DO | 03/00 | 82% |
| 3. Wings Of Fury | Mindscape | 06/00 | 80% |

### Action-Adventure

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Metal Gear Solid | Konami | 04/00 | 90% |
| 2. Tomb Raider | THQ | 07/00 | 89% |
| 3. Conker's Pocket Tales | Rare | 08/99 | 88% |

### Denkspiele

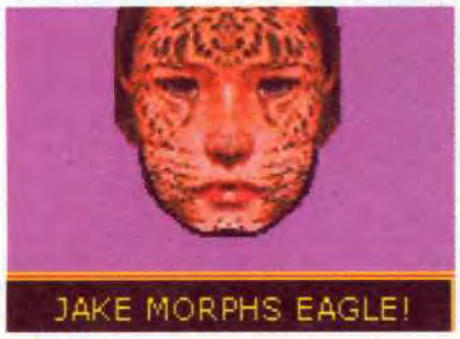
| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Magical Tetris | Activision | 03/00 | 87% |
| 2. Bust-A-Move 2 | Nintendo | 07/98 | 85% |
| 3. Swing | Software 2000 | 03/00 | 83% |

### Sportspiele

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Mario Golf | Nintendo | 01/00 | 90% |
| 2. International Track & Field | Konami | 03/00 | 85% |
| 3. Golf King | Crave | 05/00 | 83% |

## ANIMORPHS

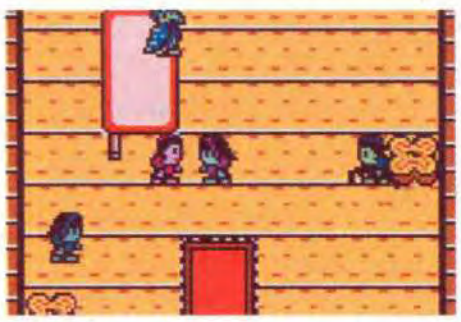
*Fünf Teens, 45 Tierarten und bösartige Alien-Invasoren lassen demnächst den Game Boy kochen.*




**MORPHING Die Verwandlungssequenzen sind eindrucksvoll.**

Die erfolgreiche Buch- und TV-Serie *Animorphs* bietet auch für einen GBC-Titel mehr als genug Stoff, um ein spannendes Spiel daraus zu stricken: In den Rollen der fünf Teens Cassie, Jake, Marco, Rachel und Ax kämpft ihr mit den außerirdischen Yirk-Invasoren um den Besitz von vier wichtigen Prozessoren. Nur gut, dass euch bei der Alien-Übermacht 45 Tierarten mit jeweils speziellen Fähigkeiten zum Gestaltwechsel einladen. Toll animierte Morphing-Sequenzen und abwechslungsreiches Gameplay machen den Alien-Kampf im Tierkostüm zur gelungenen Unterhaltung.

*Matthias Glaser*



### BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | Animorphs |
| System: | Game Boy Color |
| Genre: | Rollenspiel |
| Spieler: | 1 |
| Schwierigkeitsgrad: | Variabel |
| Speichern: | Ja |
| Levels: | 12 Spielmodi |
| Preis: | DM 69,95 |
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Geeignet: | Ab 6 Jahren |
| Sprache: | Deutsch |
| Veröffentlichung: | 2. November |

Grafik: 77%
Sound: 75%
Dauerspaß: 83%

**Gesamtwertung: 80%**

## DAIKATANA

*Bald schlagt ihr euch wacker im Game-Boy-Kampf um das legendäre Samurai-Schwert Daikatana.*

**HELDEN-TRIO Ihr erforscht düsteren Gewölbe nach Gegnern.**

Auch auf dem Game Boy Color feiert die klingenklirrende Samurai-Action aus der Feder John Romeros jetzt Einstand: In den Rollen des Schwertkämpfers Hiro Miyamoto, des Sicherheits-Chefs Superfly Johnson und der Kriegerin Mikiko Ebihara erforscht ihr auf der Suche nach einem Anti-Serum und dem legendären Samuraischwert Daikatana die weitläufigen 2D-Levels der Spielwelt. In drei spannenden Episoden müsst ihr dabei Kämpfe mit acht verschiedenen Feindesklassen bestehen, gegen die ihr 18 Waffen und Kampfhilfen einsetzen könnt: Taktik und Spannung punkten!

*Matthias Glaser*

### BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | Daikatana |
| System: | Game Boy Color |
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1 |
| Schwierigkeitsgrad: | Mittel |
| Speichern: | Ja |
| Levels: | 3 Episoden |
| Preis: | DM 69,95 |
| Hersteller: | Kemco |
| Geeignet: | Ab 12 Jahren |
| Sprache: | Deutsch |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |

Grafik: 76%
Sound: 74%
Dauerspaß: 84%

**Gesamtwertung: 83%**

## F1 RACING CHAMPIONSHIP

*Formel-1-Spannung und aggressive Gegnerfahrer bringen jetzt stilgerecht euren GBC auf Touren.*

**RICHTUNGSWEISEND Warnende Pfeile geben euch Kurven-Infos.**

Wie der „große Bruder“ auf dem N64, bringt euch auch Ubi Softs *F1 Racing Championship* für den GBC massig Rennatmosphäre. Der offiziell lizenzierte Titel enthält natürlich alle 22 Wagen und Fahrer der 11 Original-Rennteams sowie sämtliche 16 Formel-1-Pisten der Weltmeisterschafts-Saison 1999. Ihr startet im Arcade- oder dem Simulationsmodus, wo ihr euch jeweils zwischen Einzelrennen oder Meisterschaft entscheiden müsst. Eure harte Konkurrenz schraubt dabei ordentlich am Schwierigkeitsgrad und ein Extra-Missionsmodus bietet 16 Szenarien aus der echten Formel 1: Renngefühl im Taschenformat!

*Matthias Glaser*

### BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | F1 Racing Championship |
| System: | Game Boy Color |
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1 |
| Schwierigkeitsgrad: | Mittel – Hoch |
| Speichern: | Ja |
| Levels: | 16 Strecken |
| Preis: | DM 59,95 |
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Geeignet: | Ohne Beschränkung |
| Sprache: | Deutsch |
| Veröffentlichung: | November |

Grafik: 74%
Sound: 72%
Dauerspaß: 87%

**Gesamtwertung: 83%**

## HYPE THE TIME QUEST

*Begleitet Playmobil-Ritter Hype auf seiner erstaunlichen Game-Boy-Reise durch die Vergangenheit.*

**ZU HAUSE Zwischendurch macht ihr Station im Heimatdorf.**

Hype, der Held von Ubi Softs und Playmobils gleichnamigem Titel für den GBC, wird eines schönen Tages vom bösen schwarzen Ritter per Magie in die Vergangenheit versetzt. Um in die Gegenwart zurückzugelangen, müsst ihr nun in vier Levelwelten auf rund 20 Karten Zaubergegenstände finden und Feinde mit Faust und Schwert bezwingen. Zwischendurch macht ihr in eurer Heimatstadt Station, sprecht mit Bürgern und kauft nützliche Items. Der spaßige Titel mit Playmobil-Bonus verbindet geschickt Action, Rätsel, Jump&Run und Rollenspiel-Elemente. Empfehlenswert!

*Matthias Glaser*

### BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | Hype The Time Quest |
| System: | Game Boy Color |
| Genre: | Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Schwierigkeitsgrad: | Mittel |
| Speichern: | Ja |
| Levels: | 4 Levels |
| Preis: | ca. DM 69,95 |
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Geeignet: | Ab 6 Jahren |
| Sprache: | Deutsch |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |

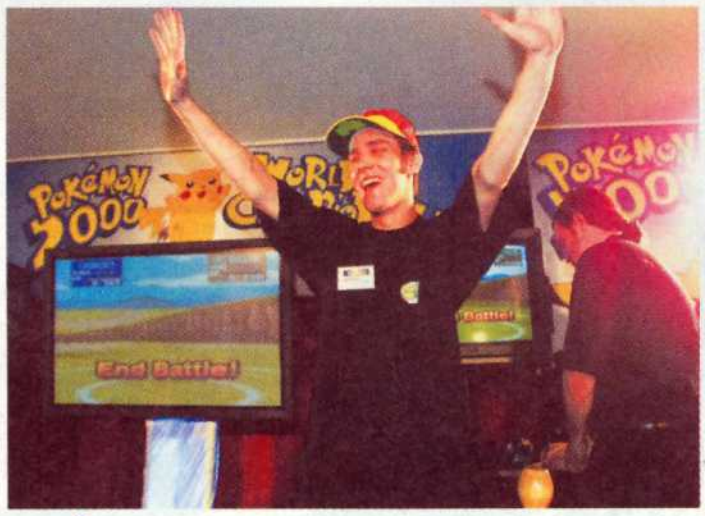
Grafik: 79%
Sound: 77%
Dauerspaß: 85%

**Gesamtwertung: 83%**

*Also ist doch was dran: Ein erster Mew-Download bei „stern-tv" stürzt die Poké-Nation in Aufregung! Zugleich kommt mit Pokémon Trading Card Game ein neuer Spitzentitel auf uns zu, der es taktisch in sich hat. Und von Nintendo wurden erste Artworks zu Pokémon Gold/Silber für Deutschland freigegeben, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. In Sydney kämpften unterdessen die deutschen Meistertrainer um die Spitzenplätze im Pokémon Championship 2000. Das alles und weitere Neuigkeiten gibt's wie immer hier. Schreibt an:*
*Computec Media AG*
*Redaktion N-Zone*
*Kennwort: Pokémon-Zone*
*Roonstraße 21*
*90429 Nürnberg*

## Sydney: Pokémon 2000

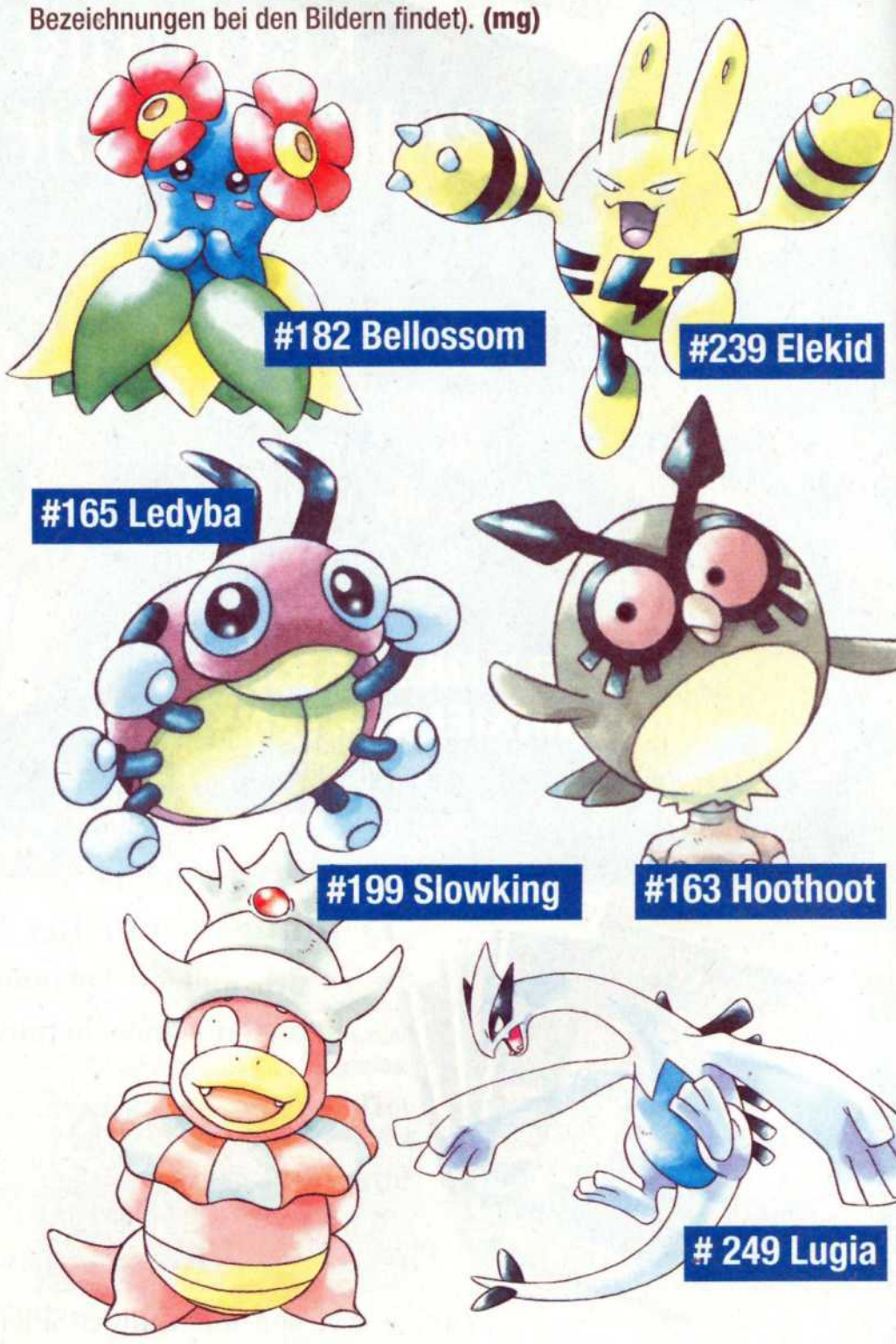
Australien, Ende September: Parallel zu den Olympischen Spielen in Sydney, Australien, fand noch eine weitere Meisterschaft in der Metropole des fünften Kontinents statt, die viel Aufsehen auf sich zog – die Welt-Endausscheidung im Pokémon Championship 2000. Im internationalen Trainerfeld war Deutschland mit den Berlinern Rebecca Wissner (15) und Edwin Krause (20) sowie dem Duisburger Dennis Waldeck (15) bestens vertreten. Rebecca und Dennis hatten zuvor in London die Europa-Meisterschaft in ihrer jeweiligen Kategorie für sich entschieden, Edwin Krause schaffte dort im Premium Cup immerhin den Vize-Europameister-Titel. In Sydney allerdings konnten zuletzt auch andere Nationen punkten, während die Deutschen Rebecca und Dennis leer ausgingen. Zumindest Edwin Krause aber sicherte sich Platz 2 der Pokémon-Trainer-Weltrangliste. Hier das Endergebnis: 1. Platz: Darryn Van Vuuren (England), 2. Platz: Edwin Krause (Deutschland), 3. Platz: Sergio Garcia Maroto (Spanien). Wir gratulieren natürlich herzlich und wünschen auch für zukünftige Stadium-Kämpfe viel Erfolg! **(mg)**




**GLÜCKLICH Edwin Krause (20, Berlin) freute sich über Platz 2 bei der Championship 2000 in Sydney.**

## Pokémon-Artworks enthüllt

Während in unserer letzten Ausgabe noch die Hiobsbotschaft für Schlagzeilen sorgte, dass Nintendo den ursprünglich für diesen Winter geplanten Deutschland-Release von *Pokémon Gold/Silber* auf Ostern 2001 verschoben hat, ist der Pokémon-Hersteller nun offenbar bestrebt, die Enttäuschung der Fans nicht zu groß werden zu lassen und uns stattdessen die Wartezeit auf die neue Rollenspiel-Edition möglichst zu verkürzen: Neben den in der letzten N-Zone vorgestellten Game-Boy-Screenshots der kommenden Pokémon-Generation wurden nun erste hochwertige Artworks einiger neuer Pokémon offiziell von Nintendo Deutschland freigegeben und der interessierten Fachpresse präsentiert. Klar, dass wir die tollen Bilder der neuen Pika-Kollegen gleich an euch weiterreichen, damit ihr sie gebührend bewundern könnt. Nur deutsche Namen für die „Nachwuchs-Pokémon" sind immer noch nicht bekannt (weshalb ihr stattdessen die amerikanischen Bezeichnungen bei den Bildern findet). **(mg)**



**MEW Ein erster TV-Download lässt hoffen: Mew bald für Fans?**

## Mew-Download

Am 4. Oktober war es so weit: In der RTL-Sendung „stern tv" durften einige Kids, darunter der Sohn der Sport-Moderatorin Ulrike von der Groeben, den „echten" Mew auf ihr Game-Boy-Modul herunterladen. Dazu wurde das Modul von einem Nintendo-Mitarbeiter in eine Art Minicomputer mit kleinem NES-Joypad gesteckt. Wenige Sekunden später konnte man im Pokédex Mew vorfinden und mit ihm auch in *Pokémon Stadium* antreten. Im Herbst werden derartige Aktionen bundesweit durchgeführt. **(hi)**

# Pokémon Stadium 3

In N-Zone 09/2000 stellten wir euch erste Screenshots zum derzeit in Japan brandaktuellen *Pokémon Stadium 3* vor, das dort pünktlich am 14. Dezember erscheinen soll. Mittlerweile gibt es, neben weiteren Bildern, auch ein paar neue Informationen zum N64-Nachfolger der erfolgreichen 3D-Stadium-Schlacht, die sich weltweit allergrößter Beliebtheit erfreut: Im neuen Spiel werden alle bisher bekannten 251 Pokémon vertreten sein, die Kompatibilität von *Stadium 3* zu den verschiedenen Pokémon-Game-Boy-Modulen soll gewährleistet werden. Neben fortgeschrittenen Kampfmodi, bestaunenswerten Spezialeffekten und neuen Pokémon-Minispielen wird es auch ein „Picture-Book" (also eine Art Fotoalbum) als Spiel-Feature geben. Vor allem die vielfältigen (neuen) Spezialattacken der Next-Generation-Pokémon wurden grafisch im Vergleich zum Vorgänger *Pokémon Stadium* noch einmal gehörig aufgepeppt, so dass ihr jetzt bei den Trainer-Duellen wahre optische Hochgenüsse und grafische Feuerwerke erwarten dürft. Das Spielprinzip an sich bleibt offenbar aber unverändert. Mit einem Erscheinen von *Pokémon Stadium 3* in den USA und Europa vor dem 2. Halbjahr 2001 ist derzeit kaum zu rechnen. **(mg)**

**TOLL** Bald kämpfen neue (#182 Bellossom) gegen alte Pokémon (#013 Hornliu).

**KAMPF-TEAM** Das Wahlmenü des Pokémon-Teams erstrahlt im neuen Design.

# Gewinnspiel Pokémon Pinball

## Flippert sie euch alle!

Nintendos spannender Pokémon-Flipper bringt wochenlang Schwung auf euren Game Boy, denn alle 150 Pokémon der ersten Generation könnt ihr hier mit flinker Kugel schnappen. Die Kombination eines Flipperspiels mit dem Pokémon-Thema ist bei *Pokémon Pinball* rundum spritzig und gelungen. Zusammen mit Nintendo Deutschland haben wir daher für euch drei Exemplare des brandaktuellen Pokémon-Hits reserviert. Alles, was ihr tun müsst, um vielleicht schon bald selbst losflippern zu können, ist, unsere folgende Preisfrage richtig zu beantworten:

**TOLL** Pinball begeistert Pokémon- und Flipper-Fans.

**Wie viele Pokémon kann man in Pokémon Pinball insgesamt mit rasender Kugel schnappen?**

Wisst ihr die Antwort? Dann ran ans Telefon, nachstehende Nummer gewählt und der Ansage gefolgt (Kennwort „Pokémon Pinball" und das Lösungswort nicht vergessen):

**0190 085860***

Oder schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an Computec Media AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: „Pokémon Pinball", Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 29. November 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Nintendo Deutschland und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber wie immer per Postkarte an die oben genannte Adresse schicken.

*Dieser Service der Computec Media AG kostet euch 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.

***Welche Pokémon-Produkte gibt es schon, welche kommen noch, welche wünscht ihr euch am meisten? Hier findet ihr eine Übersicht aller erhältlichen, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Pokémon-Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist.***

## Bereits erhältlich

| Titel | Produkt/System | Preis | Release |
|---|---|---|---|
| Pokémon Rote/Blaue Edition | GB | DM 69,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Gelbe Edition | GBC | DM 69,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Pinball + Rumble Pak | GBC | DM 69,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Pikachu N64 | Konsole | DM 249,- | Bereits erhältlich |
| Super Smash Bros. | N64 | DM 129,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Stadium + Transfer Pak | N64 | DM 149,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Snap | N64 | DM 129,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Gelb/Rot/Blau Spieleberater | Handbuch | DM 24,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Stadium Spieleberater | Handbuch | DM 24,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Snap Spieleberater | Handbuch | DM 24,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Pikachu Pedometer | Stand-Alone | DM 44,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-Serien-Soundtrack | Musik-CD | DM 34,99 | Bereits erhältlich |
| Pokémon – The First Movie – Soundtrack | Musik-CD | DM 30,99 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Welt | Multimedia-CD | DM 15,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Sammelkarten Starter-Set | Sammelkarten | DM 21,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Sammelkarten Booster-Set | Sammelkarten | DM 6,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Sammelkarten-Ordner | Ordner | DM 29,95 | Bereits erhältlich |
| Pokédex Organizer | Mini-Computer | DM 59,95 | Bereits erhältlich |
| Ich wähle Dich, Pikachu! | Interaktive Figur | DM 79,95 | Bereits erhältlich |
| Electronic Mew | Spielzeug | DM 29,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Plüsch-Pikachu (groß) | Spielfigur | DM 29,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Plüschfiguren (klein) | Spielfigur | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Battle Figuren Set/2 Stk. | Spielfigur | DM 24,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Power Bouncer (Flummi) | Spielzeug | DM 9,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Murmel Shooter | Spielzeug | DM 44,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Murmel Serie 1-5/je 10 Stk, | Spielzeug | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Sammelbox inkl. Murmeln | Spielzeug | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Das Münzduell | Münzspiel | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Junior Yatzhee | Würfelspiel | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Fahrrad | Fahrrad | DM 299,-/399,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Skateboard | Skateboard | DM 79,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Leucht-Schlüsselanhänger | Schlüsselanhänger | DM 12,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Bettwäsche | Bettwäsche | DM 95,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Monopoly | Brettspiel | DM 89,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Meistertrainer | Brettspiel | DM 59,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Druckstudio Rot/Blau | PC | DM 59,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon – Mewtu gegen Mew | Buch zum Film | DM 16,95 | Bereits erhältlich |
| Pikachus Ferien | Buch zum Film | DM 7,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon – Der Film | Kinofilm | --- | Bereits im Kino |
| Pokémon – Der Film (Video) | Video-Kassette | Ca. DM 35,- | Bereits erhältlich |

## Kommt demnächst

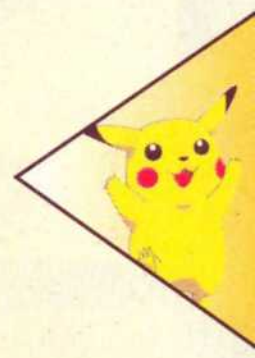
| Titel | Produkt/System | Preis | Release |
|---|---|---|---|
| Pokémon Puzzle Attack | N64/GBC | Nicht bekannt | Nicht bekannt |
| Pokémon Trading Card Game | GBC | Nicht bekannt | 15. Dezember |
| Pokémon: Die Macht des Auserwählten | Kinofilm | --- | 21. Dezember |
| Pokémon Gold/Silber Edition | GBC | Nicht bekannt | Ostern 2001 |
| Hey You Pikachu! | N64 | Nicht bekannt | Nicht bekannt |

## Die beliebtesten Pokémon-Produkte

| Titel | Produkt/System | Preis |
|---|---|---|
| 1. Pokémon Gelb | GB/GBC | DM 69,- |
| 2. Pokémon Snap | N64 | DM 129,- |
| 3. Pokémon Stadium + Transfer Pak | N64 | DM 149,- |
| 4. Pokémon Pinball + Rumble Pak | GBC | DM 69,- |
| 5. Pokémon Rot/Blau | GB | DM 69,- |

## Die meistgewünschten Pokémon-Produkte

| Titel | Produkt/System | Release |
|---|---|---|
| 1. Pokémon Gold/Silber Edition | GBC | Ostern 2001 |
| 2. Pokémon Trading Card Game | GBC | 15. Dezember |
| 3. Pokémon Stadium 3 | N64 | Nicht bekannt |
| 4. Pokémon Puzzle Attack | N64/GBC | Nicht bekannt |
| 5. Hey you, Pikachu | N64 | Nicht bekannt |

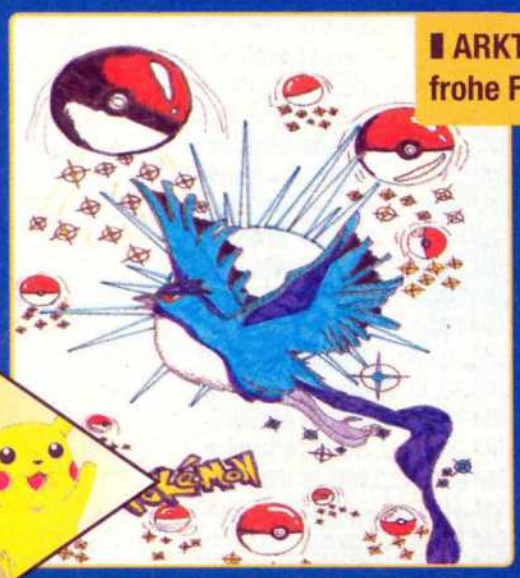


# LESER-GALERIE

*Das Thema Misty und Ash inspiriert offenbar nicht nur viele Leserbriefe, sondern auch eure Zeichnungen. Aus diesem Anlass haben wir bei der Leser-Galerie diesmal den Schwerpunkt auf Bilder mit Ash und Misty gelegt. Hoffentlich gefallen euch die teils wirklich erstaunlich professionellen Gemälde. Bitte denkt dran: 1. Schickt keine Bilder größer als DIN A 4. 2. Gebt euren Namen und Alter an. 3. Und leider: Wir können keine Zeichnungen zurücksenden! Schickt eure Malereien an:*

*Computec Media AG*
*Redaktion N-Zone*
*Kennwort: Pokémon-Zone*
*Roonstraße 21*
*90429 Nürnberg*

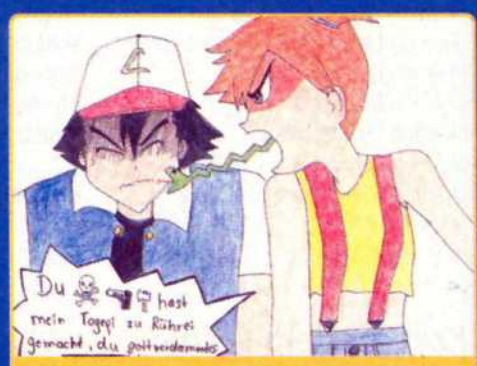
**VERSCHMUST Laura Dürschel (11) schickte uns diese Kuss-Szene zwischen Misty und Ash.**



**ARKTOS André Varga (14) schuf diese farbenfrohe Flugszene mit dem eisigen Vogel-Pokémon.**

**RAICHU Pikachus elektrisierende Weiterentwicklung flatterte uns von Hanne Müller (12) auf den Tisch.**

**ZÄRTLICH Dieses grafisch exzellente Liebespaar zeichnete Ulrike Schmarr (15) aus Berlin.**




**TYPISCH Dass es selbst unter Trainern mal kriselt, weiß auch Natalie Kordts aus Heide.**

**STARKER ASH Zeichnerin Sara Michell (13) setzt durch Ashs Umarmung und Mistys Halsband Akzente.**

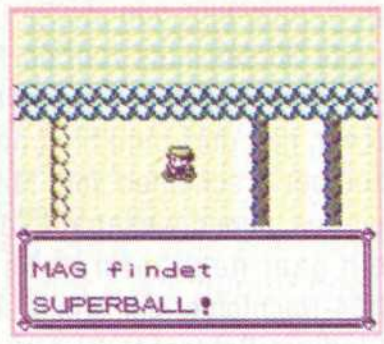
**ZAPDOS Elektro-Pokémon wie Zapdos haben es Maik Nilsson aus Hamburg angetan.**

# TIPPS & TRICKS

## POKÉMON ROTE/BLAUE EDITION

**➤ Versteckter Superball:**
Vom Ausgang des Mondbergs haltet ihr euch rechts, bis ihr an das erste erhöhte Plateau gelangt. Stellt euch direkt unter die Treppenstufe dort, geht drei Schritte nach oben, dreht euch geschickt nach links, so dass ihr zwar stehen bleibt, aber nun nach links statt nach oben schaut, und drückt A: Der hier versteckte Superball wird euch sicher noch sehr nützlich sein.

*Annette Kunke*




**WERTVOLL Mit einem Zusatz-Superball habt ihr bessere Jagdchancen.**

## POKÉMON STADIUM/GELBE EDITION

**➤ Pikachu sprechen hören:**
Wählt in *Pokémon Stadium* eine beliebige Kampfsituation aus (Arenaleiterburg, Mini Cup usw.) und setzt euren Pikachu aus der *Gelben Edition* zum Kampf ein. Statt des üblichen kratzigen Geräuschs begrüßt euch euer Pikachu aus der *Gelben Edition* nun mit einem motivierenden „Pika". Sobald ihr seine Attacken einsetzt, gibt Pikachu ebenfalls seine Laute ab.

*Michael Bartel*

## POKÉMON STADIUM

**➤ Die Farben der Pokémon ändern:**
Neben der Möglichkeit, die Pokémon in *Stadium* durch Tauschen ihrer Namenssilben dunkler zu machen, gibt es noch eine Möglichkeit der Farbänderung: Hängt an die Namen die Endsilbe „us" an (Kleinstein – Kleinsteinus), dadurch werden die meisten Pokémon heller.

*Harri Bert*

# LESERBRIEFE

**Hi! Ich höre seit neuestem, dass Ash und Misty ein Paar sein sollen und sich irgendwann in einer Staffel küssen. Ich frage mich jetzt schon die ganze Zeit, was das soll. Wahrscheinlich fragen sich jetzt alle, ob die beiden sich lieben. Das ist der größte Schwachsinn, sich darüber Gedanken zu machen!! Aber nein, alle müssen jetzt um so was Unwichtiges rätseln und sich den Kopf zerbrechen. Wir werden das schon alles rausfinden, wenn wir schön brav Pokémon schauen, und es wird ganz dick in der Bild-Zeitung stehen: „Meister der Pokémon-Monster macht sich an Misty ran! Und das alles noch im Kinderprogramm". Ich bin zwar Pokémon-Fan und habe alle drei Editionen, aber so was ist doch echt übertrieben! Das wird ja immer mehr soapmäßig. „Was, sie haben sich geküsst???" Das wird jetzt, glaube ich, alles ein bisschen überbewertet.**

**N-ZONE** Hi Fernando, danke für deinen kritischen Kommentar zur Misty-Ash-Frage, trotzdem kann man das große Interesse der Pokémon-Fans an diesem Thema nicht so einfach wegdiskutieren. Schade, dass du das zu soapmäßig findest, denn mit der Liebe ist es ja immer so: Wer gerade nicht selber im siebten Himmel schwebt, tut entsprechende Themen sehr gerne als verkitschtes Süßholz ab – bis es ihn dann aus heiterem Himmel selbst erwischt. Und wann das bei Misty und Ash so weit ist? Wir sind genauso gespannt wie unsere Leser.

*Fernando Gandara*

## HERZLICHEN DANK

Sebastian Arnold – Vincent Groß – Sören Hoffmann – Andreas Jaenicke – Marcel Jaquet – Lisa-Maria Köster – Dirk Kremer – Andrea Löwitsch – Dominik Mayer – Matthias Mentrup – Maik Nilsson – Balz Proyer – Thorsten Roß – Christian Ruhnke – Christian Sadjak – Nico Segelhorst – Jessica Stevenson – Patrick Vajsla – Martin Wneck

**➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!**
**➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an:**
**COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone**
**Kennwort Pokémon Zone**
**Roonstraße 21 – 90429 Nürnberg**
**oder an:**
**matthias.glaser@computec.de**

# POKÉMON TRAD

**SPIELFELD** Auch in Pokémon TCG seht ihr euren Standort auf einer bunten Landkarte.

**AUSGESPIELT** Die Wahl eures Kampfpokémon wird per Text vom Spiel bestätigt.

**GLEICH GEHT'S RUND** Unterwegs trefft ihr überall auf kampfbereite Karten-Duellanten.

**INFO**

**VIELFALT** Für jeden Trainergeschmack gibt es verschiedenste Themen- und Booster-Decks zur Spielerweiterung.

***Pokémon Pinball und Pokémon Snap sind erst seit Kurzem im deutschen Handel, da kommt am 15. Dezember mit dem Game-Boy-Color-Titel Pokémon Trading Card Game bereits die nächste Spiel-Granate auf die Pokémaniacs zu: Auf zum elektronischen Karten klopfen!***

### *Spielen, sammeln, siegen – Das Original von Pokémon TCG für den Game Boy*

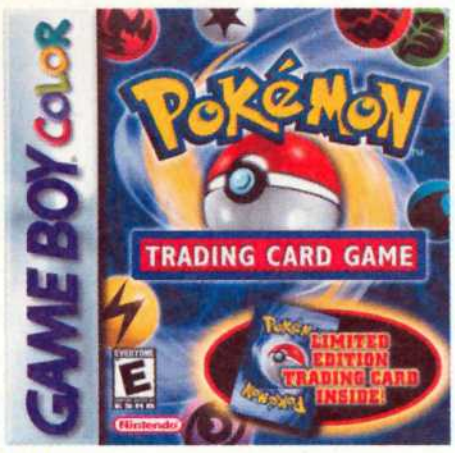
*Seit Beginn der Pokémanie in Deutschland (Oktober 1999) erfreuen sich nicht nur die verschiedenen Game-Boy-Editionen größter Popularität – mindestens ebenso begehrt sind bei euch auch die Pokémon Trading Cards, deren tolle Motive sich bestens zum Sammeln und Tauschen eignen. Klares Indiz für den Sammelkarten-Kult: Der deutsche Hersteller Amigo Spiel + Freizeit geriet wegen der übergroßen Nachfrage im letzten Winter in einen wochenlangen Lieferengpass! Und die Pokémon Sammelkarten-Tour durch mehrere deutsche Großstädte im vergangenen Sommer wurde, sehr zur Freude von Amigo, regelmäßig von Besuchern und Fans überflutet. Damit nicht genug: Im Internet werden oft besonders seltene Pokémon-Karten zu horrenden Preisen versteigert. In den USA kam es bereits zu bewaffneten Überfällen auf Kids, die mit ihrer Pokémon-TCG-Sammlung unterwegs waren. Und ein amerikanischer Schüler erhielt vor Gericht über 1000 Dollar Schadensersatz, weil seine Lehrerin ihm die im Unterricht konfiszierten Karten nicht mehr zurückgab. Leider ruft dieser Karten-Wahn aber auch Fälscher auf den Plan, darum ist besonders bei Internet-Angeboten stets Vorsicht geraten, damit ihr euer Geld nicht umsonst investiert! Zumindest aber war es, angesichts einer solchen Beliebtheit, nur folgerichtig, dass Nintendo das Pokémon Trading Card Game jetzt auf ein Game-Boy-Modul gepackt hat, um den Sammelspaß auch elektronisch erlebbar zu machen. Wenigstens Karten-Fälschungen sind da ja schon mal ausgeschlossen.*

**BASIS-POKÉMON** Pikachu ist mit nur 50 KP bestens zur Evolution geeignet.

**POKÉMON CENTER** Trainerkarten werden pro Runde nur einmal benutzt.

**PROMO-KARTE** Mewtu gab's für Gäste des 1. Pokémon-Films an der Kasse.

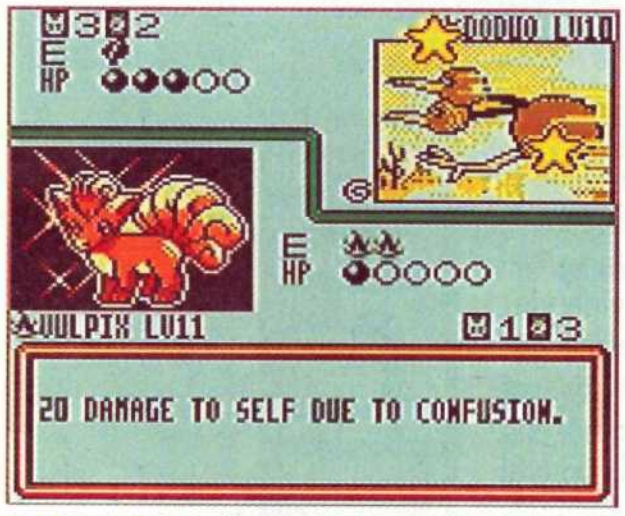
Bei dem von Nintendo Deutschland für den 15. Dezember angekündigten *Pokémon TCG* handelt es sich um eine gelungene und spannende Übertragung des beliebten Pokémon Sammelkartenspiels auf den Game Boy Color. Über 200 Original-Spielkarten wurden zu diesem Zweck von Nintendo umgerechnet und ins Modul gequetscht, die ihr im Spielverlauf sammeln, tauschen und natürlich bei Karten-Duellen einsetzen könnt. Per Link-Kabel werden übrigens heiße Zweispieler-Partien möglich sein, aber auch alleine verspricht die dem Titel zugrunde gelegte Rollenspiel-Abenteuerhandlung mehr als genug Abwechslung für Karten-Trainer aller Klassen.




**USA** Die USA-Packung ähnelt stark unserem Basis-Kartenset.

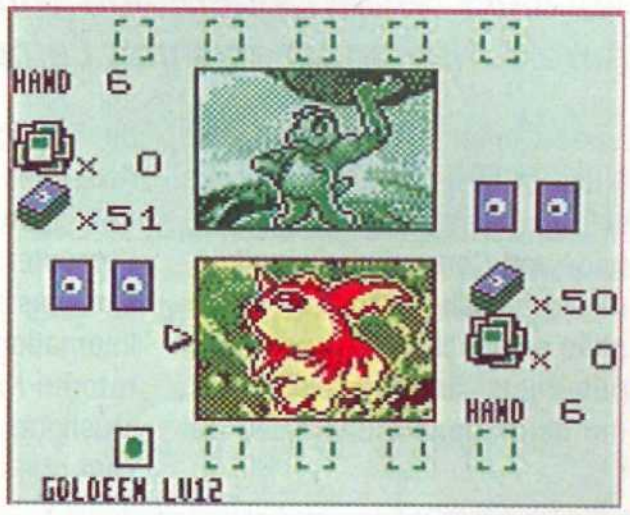
**KARTENTISCH** Treffen sich Spieler zum Duell, sind auch neugierige Zuschauer nicht weit, die eventuell den Sieger herausfordern.

# ING CARD GAME




**SCHADEN** Treffer und Folgen (Verwirrung) werden stets per Textfeld dokumentiert.

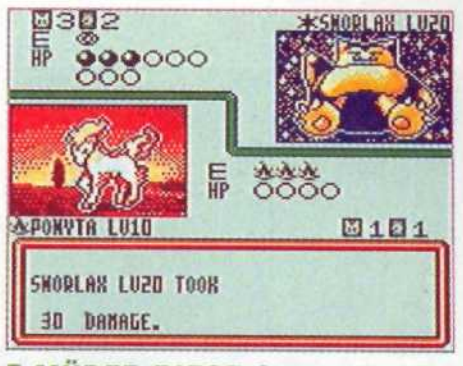
**SPIELSTART** Vor dem Kampf ziehen beide Gegner die erforderliche Anzahl Karten.




**WASSER-STEIN** Auch beim TCG haben die Elementklassen verschiedene Vorteile.

Während ihr die Spielwelt erforscht, Gebäude durchstöbert und mit den Bewohnern sprecht, werdet ihr regelmäßig von übermütigen Poker-Naturen herausgefordert, denen ihr die Trümpfe aus dem Ärmel ziehen müsst. Besonders die üblichen acht Arenaleiter haben es auf euch abgesehen: Im Missionsmodus müsst ihr euch gekonnt ihre Orden sichern. Bevor ihr jedoch loslegt, steht erst einmal ein Kartentraining an, denn die Regeln des GBC-Titels sind natürlich genauso komplex wie die des echten Sammelkartenspiels: Gut, dass der Anfänger in einem (etwa 10 Minuten langen) Tutorial zuerst die Feinheiten des Spiels kennen lernt, denn das erhöht eure Chancen immens. Seid ihr dann erst richtig fit für Karten-Kämpfe, sackt ihr für eure Triumphe gegen andere Trainer äußerst attraktive Prämien ein. So könnt ihr für besonders gelungene Partien verschiedene Booster-Sets ergattern, mit denen ihr eure Pokémon aufwertet und eure Truppe verstärkt – denn mit jedem neuen Gegner steigt auch der Schwierigkeitsgrad des Karten-Duells! Während die Animationen der rundenbasierten Karten-Kämpfe übrigens spärlich ausfallen beziehungsweise fast nicht vorhanden sind ist die optische Gestaltung der elektronischen Spielkarten selbst wirklich bildschön: Je mehr Karten ihr gewinnt, umso öfter werdet ihr euch eure Decks betrachten und euch an den neuen Designs der Pokémon freuen. Nur schade, dass wir uns, bis es soweit ist, noch fast bis Weihnachten gedulden müssen.

*Matthias Glaser*




**MÜDER RIESE** Gegen Ponita nützt Relaxo seine Größe wenig.

**ORDEN** Mit geschickten Siegen sichert ihr euch Trainerorden, die ihr zum Fortkommen braucht.

**TRAUMATO** Die Abbilder der Pokémon erscheinen wieder einmal im neuen Design.

## INFO

### Infos und Strategie-Tipps im World Wide Web

*Wer von euch jetzt noch mehr über Spielmöglichkeiten, Regelwerk und spezielle Strategien von Pokémon Trading Card Game erfahren möchte, für den lohnt sich natürlich der Weg ins Internet. Das „Großpaket Informationen" zu deutschen und ausländischen Sammelkarten findet ihr beispielsweise unter www.amigo-spiele.de (Kartenhersteller BRD), www.wizards.com (Kartenhersteller USA) oder auf der exzellenten Fansite www.pokemonvillage.de (dort gibt es auch einen Sammelkarten-Club). Alles über das Game-Boy-Spiel erfahrt ihr dagegen auf einer eigenen Homepage: Unter der Adresse www.pokemoncardgb.com wird euch ein komplettes Tutorial zu allen Regeln und Spielmöglichkeiten des virtuellen Karten-Krachers präsentiert (allerdings auf Englisch). Neben wirklich ausführlichsten Infos und Erklärungen könnt ihr euch dort sogar ein kostenloses Probe-Demo des Titels für den PC herunterladen. Es braucht also nur ein paar Maus-Klicks, und ihr seid rundherum gewappnet für den Deutschland-Release von Pokémon Trading Card Game am 15. Dezember.*

**STARTSEITE** Die Site zu Pokémon TCG bietet Infos ohne Ende.

**LEHRER** Dr. Mason führt euch durch das englische Tutorial.

**ARENA** Spielbildschirme werden mit Stichworten erklärt.

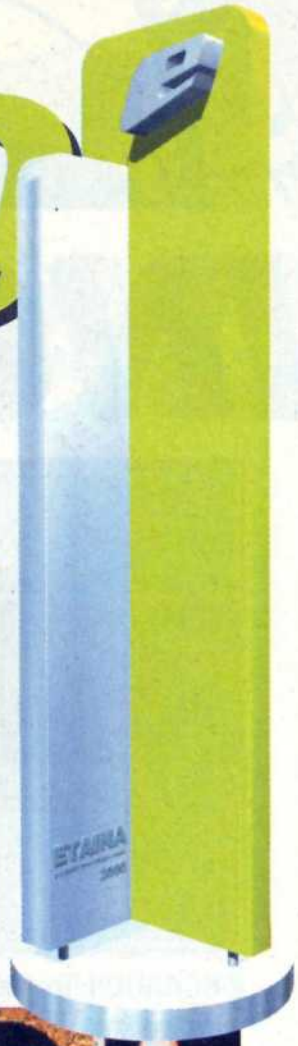
**DOWNLOAD** Eine geschrumpfte PC-Version lässt sich laden.

# ETAINA-AWARDS 2000

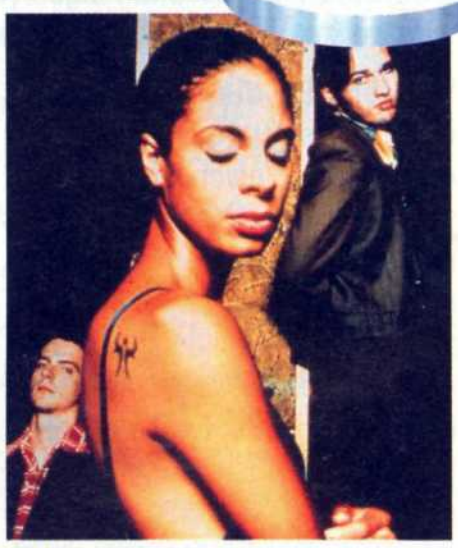
***Auch die besten Video- und Computerspiele bekommen jetzt ihre eigene Trophäe: Am 24. November zeichnet Computec die Kreativen der Branche für ihre Arbeit aus.***

Filmemacher haben ihren Oscar, Musiker ihre Grammys, nur die erfolgreichen Entwickler von Video- und Computerspielen können sich noch nicht mit einer Trophäe schmücken. Das will Computec jetzt ändern. Gemeinsam mit dem Sponsor Gameplay rief der Verlag deshalb den ETAINA-Award ins Leben, den ersten europäischen Preis für Video- und Computerspiele. Am 24. November ist es so weit: Im Berliner Kino International vergeben die Moderatoren Nova Meierhenrich vom Musikkanal Viva und Scott Mills vom britischen Channel Four die Trophäen. PC- und Konsolenspiele treten dabei in 16 Kategorien gegeneinander an, es werden Preise für die beste Optik, die beste Akustik, die einzelnen Genre-Spitzenreiter und natürlich für das beste Spiel vergeben. Auch für Nintendo gehen zwei Titel an den Start. *Perfect Dark* hat dabei gleich vier Chancen auf eine Auszeichnung: für beste Sound Effects, bestes Actionspiel, bestes Adventure und bestes Spiel. Pokémon Pikachu kann die Preisverleihung immerhin noch als bester Charakter verlassen. In allen Kategorien müssen sich die Nintendo-Titel gegen harte Konkurrenz durchsetzen. So kandidieren etwa für das beste Spiel noch *The Sims*, *Deus Ex*, *Diablo 2* und *Colin McRae Rally 2.0*. Wer letztlich das Rennen macht, entscheidet eine siebenköpfige Jury, die sich aus Chefredakteuren führender Video- und Computerspiele-Magazine aus ganz Europa zusammensetzt. In der wichtigsten Kategorie „Best Game" haben aber auch Fans die Möglichkeit, ihre Stimme einzubringen (siehe Gewinnspiel).

*Albrecht Ott*



**OBJEKT DER BEGIERDE** So sieht die ETAINA-Trophäe aus, um die die Kreativen der Computerbranche wetteifern.



**MUSIKPERLEN** Die Soulband Cultured Pearls sorgt bei der Preisverleihung für Partystimmung.

**GLAMOUR IM PLATTENBAU** Im Kino International fanden schon zu DDR-Zeiten große Premieren statt. Am 24. November werden hier die ETAINA-Awards verliehen.

## GEWINNSPIEL
## ABSTIMMUNG FÜR ETAINA-AWARDS

**MULTIMEDIA** Der PC-Hauptgewinn ist technisch auf dem neuesten Stand.

**1.-3. PREIS:** Jeweils ein Multimedia-PC mit allem Drum und Dran.

**4.-102. PREIS:** Je ein Videospiel für PlayStation, Nintendo 64 oder PC.

Verhelft eurem Lieblingsspiel zum begehrten ETAINA-Award und gewinnt gleichzeitig einen tollen Preis! Welches Spiel hat eurer Meinung nach den Preis für das „Best Game" verdient? Gebt einfach eure Stimme für einen dieser fünf Titel ab:

**Colin McRae Rally 2.0 (PlayStation)**
**Deus Ex (PC)**
**Diablo 2 (PC)**
**Perfect Dark (N64)**
**The Sims (PC)**

Der Sieger der Leserwahl hat bei der Entscheidung der Jury schon mal eine Stimme sicher und ist damit dem ETAINA-Award einen guten Schritt näher.

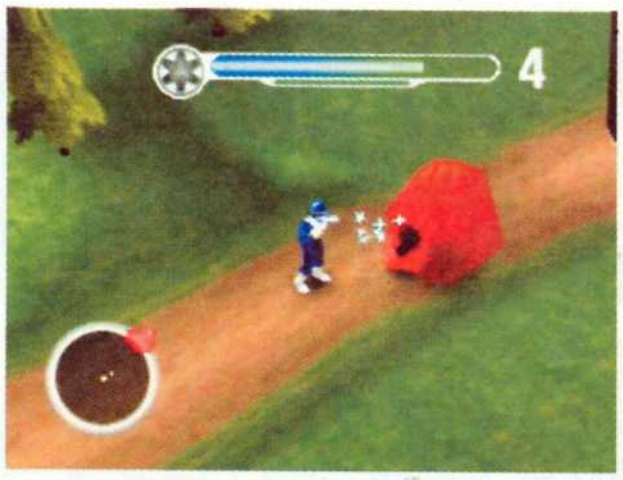
Wer einen der Wahnsinnspreise abräumen will, macht einfach bei der Abstimmung mit. Wichtig: Wählt nur einen der oben aufgeführten Titel. Das geht im Internet bei www.etaina.de. Oder ruft die folgende Nummer an und folgt der Ansage:

**0190/085868***

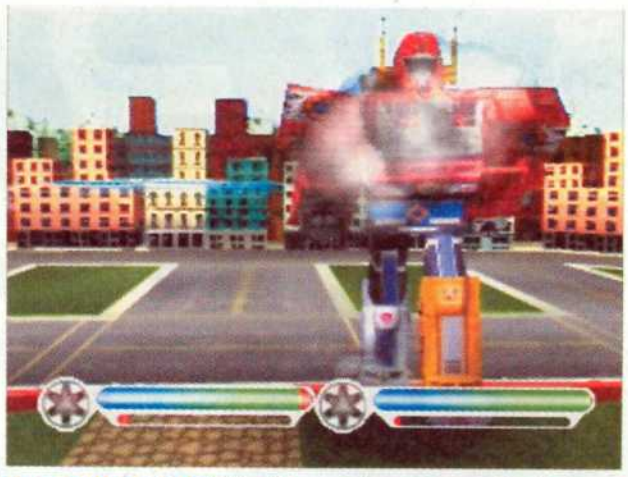
Ihr könnt aber auch eine Postkarte mit eurer Wahl an folgende Anschrift schicken:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: ETAINA, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 23. November 2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Das Gewinnspiel gilt ausschließlich für den bundesdeutschen Raum.
*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet DM 1,50 pro Verbindung und DM 0,24 pro Minute.

**WIE DIE FEUERWEHR** In diesem Level müsst ihr die brennenden Autos löschen.




**MONSTERNEST** Aus diesen Waben kriechen immer wieder gefährliche Gegner.



**ZWEIKAMPF** Die Arena kann am Ende nur einer der beiden Gegner wieder verlassen.

# POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

**Genre**
Action
**Spieler**
1-2
**Hersteller**
THQ
**Internet**
www.thq.com/powerrangers

***Die Power Rangers sind wieder da! Mit Karate, coolen Fahrzeugen und dem Mega Zord rettet ihr die Welt vor außerirdischen Monstern.***

Seit Jahren schon rennen die Power Rangers durch Film und Fernsehen und bekämpfen das Böse. Und das nicht nur mit großem Erfolg, sondern mit einer ebenso großen Fangemeinde. Jetzt kommen die Rangers auch auf den N64. In der Rolle eures Lieblings-Power-Rangers geht ihr auf die Reise durch 30 Levels, die von fiesen Monstern bedroht werden. In jedem Level erwartet euch dabei unterschiedliche Spieleaction. In manchen lauft ihr nur herum, sucht Power Ups und bekämpft die Gegner mit Karate. Manchmal rast ihr auch mit den Fahrzeugen aus der Fernsehserie durch die Gegend. Fans der Serie werden sowieso einiges im Spiel wiedererkennen: Endgegner wie Diabolico oder Magmavore, die Waffen und die Musik sind alle direkt vom TV auf den N64 gekommen. Es ist sogar möglich, den mächtigen Mega Zord zu steuern. Und für alle echten Fans gibt es noch ein Bonbon: Direkt aus Amerika kommt ein neuer Held, der Titanium Ranger aus der 7. Staffel der Fernsehserie, die in den USA gerade angelaufen ist. Die Welt zu retten ist aber gar nicht so einfach und kann einen alleine schon mal überfordern. Deshalb kann euch ein Freund dabei helfen. Im Zweispieler-Modus macht ihr euch gemeinsam auf die Suche nach den Monstern und unterstützt euch gegenseitig. Ihr könnt aber auch in der Mega-Zord-Arena gegeneinander antreten.

**GUT AUSGERÜSTET** Die Fahrzeuge der Power Rangers sind nicht so leicht zu knacken.

*Albrecht Ott*

## ERSTER EINDRUCK

*Titel:..Power Rangers Lightspeed Rescue*
*System:.....Nintendo 64*
*Genre: .....Action*
*Spieler: .....1-2*
*Save Game:.....Controller Pak*
*Rumble-Pak-Unterstützung. .....Nein*
*Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein*
*Levels:.....30*
*Preis:.....DM 139,95*
*Hersteller:.....THQ*
*Sprache:.....Englisch*
*Schwierigkeitsgrad:.....3 Spielstufen*
*Veröffentlichung: .....November*
*Einschätzung: .....Gut*

*Beurteilung: Echte Fans der Fernsehserie werden an Power Rangers Lightspeed Rescue nicht vorbeikommen: Hier trefft ihr alle eure Lieblingsschurken wieder, könnt in die Haut eurer Helden schlüpfen und mit deren Fahrzeugen rumfahren. Aber auch wer bisher mit den Power Rangers wenig anfangen konnte, bekommt ein action- und abwechslungsreiches Abenteuer geboten.*

FAIRPLAY GAMES

Der Versand aus Sachsen

ab 01.11.00

The World Of Pure Gameplay

Tel.: 034204/ 37 842 · Fax: 034204/ 37 843

# ZELDA: MAJORA'S MASK

N-ZONE HIT

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.zelda.com

***Erst in letzter Sekunde konnten wir die deutsche Test-Version des neuen Zelda-Abenteuers, das am 17. November erscheint, unter die Lupe nehmen. Daher lest ihr unseren Blitz-Test ausnahmsweise in der Angespielt-Rubrik.***

Mitte November packt Nintendo einen mit höchster Spannung erwarteten Toptitel in die Ladenregale, der dem Hersteller Spitzenverdienste und den Fans monatelang Spielspaß und Spannung garantieren dürfte. Die Rede ist natürlich von Links neuester Reise ins Zelda-Universum: *Zelda: Majora's Mask*. Der Titel, seit Ende April auf dem japanischen Markt, wurde nun in monatelanger Feinarbeit mit deutschen Texten versehen, wobei Nintendo (angesichts eines als Renommé-Projekt geplanten Videospiels) bei der Übersetzung der Inhalte natürlich höchste Sorgfalt walten ließ. Nimmt man *Zelda: Ocarina of Time* als Vergleichsmaßstab, dürfen wir uns sicher auf ein exzellent lokalisiertes Spitzenprodukt des Rollenspiel-Genres freuen.

## Ab in die Vollen

Bei einem Wald-Ausritt wird Links Pferd Epona vom listigen Horror Kid erschreckt und scheut. Link stürzt aus dem Sattel und verliert das Bewusstsein. Für Horror kid die Chance, Links Okarina zu stibitzen und sich vor dem wieder Erwachenden auf Epona aus dem Staub zu machen. Zu Fuß macht sich Link sofort an die Verfolgung des bunt maskierten Diebes und stellt diesen bald in einer riesigen Höhle. Doch zu früh gefreut: Horror kid nutzt seine

**GEPÄCK** Im Inventar-Menü überprüft ihr eure Besitztümer und rüstet den Helden aus.

**KÄMPFEN** Mögliche Aktionen von Link werden rechts oben auf dem Bildschirm angezeigt.

**UND LOS!** Link, der grüne Held aller Zelda-Titel, startet am 17. November in die nächste Runde.

**BUNTER SCHURKE** Bei dieser Sequenz dominieren die Farben.

**EISMANN** Hier wird Link von Schnee-Unholden attackiert.

**TIEFSEE** Am Grunde des Ozeans erhaltet ihr einen Auftrag.

Zaubermacht, um Link in ein pflanzenähnliches Deku-Wesen zu verwandeln und obendrein zu verspotten. Danach verschwindet der Bösewicht erneut. Auf der Jagd nach Okarina und Pferd trifft Link bald darauf einen freundlichen, fahrenden Händler, der magische Zaubermasken verkauft und gleichfalls zu Horror kids Diebstahlopfern gehört. Nach einem informativen Gespräch mit dem Maskenhändler setzt Link die Verfolgung fort und gelangt wenig später in ein Dorf, wo niemand Deku-Wesen mag. Dies macht Links erste Aufgabe, innerhalb von 72 Stunden Horror kid zu finden, zu stellen, zu besiegen und sich seine Okarina zurückzuerobern, natürlich nicht gerade einfacher. Aber nur mit Hilfe der Okarina kann Link am Ende der Mission die Zeit zurückdrehen und so die bevorstehende Kollisionskatastrophe zwischen Mond und Spielwelt verhindern ...

### Zeit und Musik

Beim zweiten großen N64-Zelda-Abenteuer läuft eure verfügbare Missionszeit fast von Anfang an unerbittlich ab. Sobald ihr – nach der Vorgeschichte um Horror kid

### INFO

#### Schurken und Helden

*Wie bereits in den bisherigen Zelda-Abenteuern für N64 und Game Boy, ist auch im neuen Rollenspiel-Epos Zelda: Majora's Mask der ganz in Grün gewandete Link unbestrittener Held des Spektakels. Diesmal allerdings kann Link durch magische Masken in weitere Rollen schlüpfen, in denen er jeweils unterschiedliche Instrumente beherrscht und über diverse Spezialkräfte verfügt. Als pflanzenähnliches Deku-Wesen spielt Link Horn und kann über Wasser laufen. Als Zora-Musiker ist dagegen gerade die Unterwasserwelt sein Zuhause und die Gitarre sein Metier. Und als Goronen-Schlagzeuger trommelt Link die Bongos und rast als lebendes Einrad durch die Gegend. All diese Verwandlungen nimmt Link jedoch nur auf sich, um endlich seinen Widersacher, den bösen Skullkid, dingfest zu machen und dadurch die Welt zu retten. Skullkid ist wirklich der unbestrittene Oberschurke des Titels, dessen farbenfrohe Kleidung nicht lange über sein durchtriebenes Naturell hinweg täuschen kann. In ihm findet Link einen würdigen und starken Gegner auf seinem weiteren Weg durch das Spiel.*

**LINK** Auch im zweiten Zelda-N64-Titel ist der grüngewandete Link unbestritten der Held.

**HORROR KID** Der böse Horror kid bringt mit dem Diebstahl von Links Okarina die Handlung in Gang.

**GORONE** Als bulliger Gorone kann Link sich in ein blitzschnelles, lebendes Rad verwandeln.

**DEKU** Als Deku-Wesen kann Link mit Blumen-Rotoren fliegen und über Wasser gehen.

**ZORA** Als Zora-Musiker ist Link im feuchten Element zu Hause wie ein Karpfen.

**KONFRONTATION** Diese düstere Streitszene mit deutschem Text leitet den zweiten Teil eines erbitterten Kampfes ein.

WWW.GAMESTOREWORLD.DE
GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal ESSEN Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201-777225 Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal DÜSSELDORF Kölner Str. 25 Tel. 0211-1649409 Ladenpreise können abweichen
PERFECT DARK
PAL uncut 134,90
Lösungsbuch deutsch 39,90
PAL VERSION UNCUT
BOND is back !!!
World is notEnough PAL 109,90
Auf zur Fotosafari !!!
Pokemon Snap dt. 119,90
Lösungsbuch deutsch 24,80
Ab Mitte November
Zelda Majors Mask dt. 119,90
Lösungsbuch deutsch 24,80
Spiel,Satz und Sieg !!!
Mario Tennis dt. 114,90
Duck Dodgers dt. 119,90
F1 Racing Championship dt. 119,90
Int.SuperstarSoccer2000 dt. 114,90
Mario Party 2 dt. 114,90
Mickeys Speedway dt.(Nov) 114,90
PokemonSt. inkl.Transf. Pak 129,90
TUROK 3 PAL uncut 109,90
WWF No Mercy dt. 119,90
0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

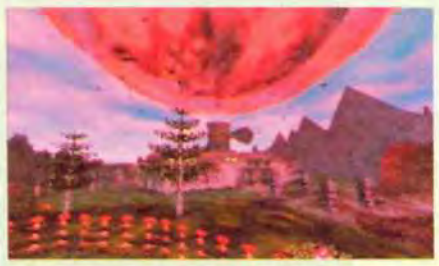
## INFO

### Das Ende der Welt

*Drei kurze Tage habt ihr im Spiel Zeit, als Link eure jeweilige Teilmission zu erfüllen. Was sich jedoch nach einer ziemlich langen Weile anhört, reicht meistens nur knapp zum Bestehen eures Einsatzes. Ist aber in der Hitze der Mission eure letzte freie Sekunde einmal abgelaufen, könnt ihr euch auf eine grandiose Animations-Sequenz gefasst machen: Hinter der zentralen Weltenuhr brennt ein Feuerwerk ab, während der Riesenmond sich immer tiefer auf das Dorf hinunter senkt. Fast wirkt es so, als würde er von der Weltenuhr magisch hinab gezogen. Immer kleiner wird der Abstand von Uhrenturm und Erdtrabant, bis schließlich Spielwelt und Mond zugleich in einer gigantischen Explosion vergehen. Nur gut, dass man nach so einem tragischen Ende die Gewissheit hat, jederzeit noch einmal von vorne anfangen zu können.*

**GRINSEBACKE Das Antlitz des Mondes wirkt bedrohlich.**

**COUNTDOWN Die Weltuhr läutet den Untergang ein.**



**ABSTURZ Der Mond rast auf das friedliche Dorf hinab.**

**MILLIMETER Die Spielwelt versinkt in Schutt und Asche.**

**THIS IS THE END! Diese Explosion bedeutet das Ende.**

**ROTER RIESE Manche Gegner haben eine stattliche Statur.**

**RUHELOS Die verstreichende Zeit sitzt Link im Nacken.**

**LIEDGUT Im übersichtlichen Statusmenü findet ihr erlernte Melodien und verfügbare Masken und Waffen aufgelistet.**

und den Diebstahl – das Dorf mit der Weltenuhr erreicht, verrinnen eure Stunden schneller als euch lieb ist. Die euch geschenkten drei Tage bis zum Weltuntergang dauern in Echtzeit gerade einmal 36 Minuten. Das ist nicht lange, wenn man in dieser knappen Spanne knifflige Rätsel lösen und Kämpfe bestreiten muss. Darüber hinaus nehmen auch die Gespräche mit den Dorfbewohner, die euch mit wichtigen Infos versorgen, einige Zeit in Anspruch. Unlösbar ist die Mission dennoch nicht, schließlich kommen euch im Spielverlauf Links Spezialfähigkeiten in den unterschiedlichen Maskierungen bestens zustatten und auch sein musikalisches Talent hilft euch diverse Male, ansonsten schier unlösbare Aufgaben, zu bestehen: Während der Original-Link mit seinem virtuosen Okarina-Spiel die Zeit zurückdrehen kann, ist der etwas hilflos wirkende Deku-Link ein Meister der Horntrompete, deren Melodien seine Umgebung verzaubern. Als Gorone trommelt unser Held heiße Rhythmen auf seinen Bongos, und als fischähnliches Zora-Wesen ist die Unterwasser-E-Gitarre sein Metier. Welche Spezialkräfte und wie viele neue Melodien sich im quirligen Spielverlauf noch entdecken lassen? – Ab dem 17. November könnt ihr es selbst herausfinden!

*Matthias Glaser*

**ABGETAUCHT In der Haut des wendigen Zora-Wasserwesens fühlt ihr euch nur im nassen Element wirklich zu Hause.**

## MEINE MEINUNG!

*Selten zuvor habe ich mich so auf einen kommenden N64-Titel gefreut! Hatte bereits die Japan-Version (trotz unübersehbarer, sprachlicher Verständnisschwierigkeiten) bei mir für Begeisterung gesorgt, so steigerte sich der Spielspaß mit einer deutsch lokalisierten Ausgabe noch einmal erheblich. Statt planlos jede mögliche Antwort auf eine Frage anzuklicken, bis man zufällig die richtige erwischt, war ohne Sprachbarriere ein gezieltes Lösen der vielen Rätsel möglich, wodurch auch die verfügbare Zeit besser für die Missionen reichte. Die detailliert gestaltete Spielwelt und die vielen skurrilen Charaktere darin wachsen einem schließlich sowieso in kürzester Zeit ans Herz – egal in welcher Landessprache. Matthias*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|

## BEWERTUNG

*Titel:* ..... *Zelda: Majora's Mask*
*System:* ..... *Nintendo 64*
*Genre:* ..... *Rollenspiel*
*Spieler:* ..... *1*
*Save Game:* ..... *Ja*
*Rumble-Pak-Unterstützung:* ..... *Ja*
*Expansion-Pak-Unterstützung:* ..... *Ja*
*Levels:* ... *4 umfangreiche Missionen*
*Preis:* ..... *DM 149,-*
*Datenträger:* ..... *256 MBit-Modul*
*Hersteller:* ..... *Nintendo*
*Entwickler:* ..... *Nintendo*
*Sprache:* ..... *Deutsch*
*Schwierigkeitsgrad:* ..... *Mittel*
*Veröffentlichung:* ..... *17. November*

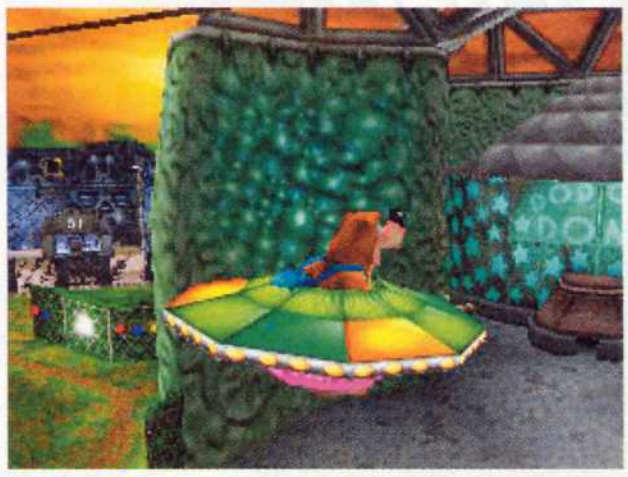
*Grafik:* ..... *95%*
*Sound:* ..... *95%*
*Dauerspaß:* ..... *98%*

*Gesamtwertung:* **96%**

*Beurteilung: Echtzeit-Handlung, knifflige Missionen und die Möglichkeit, als Link gleich in mehrere Masken zu schlüpfen, beweisen eindeutig: Zelda: Majora's Mask setzt den genialen Vorgänger würdig fort!*

## SORRY LIEBE LESER

*Plötzlich ging alles wahnsinnig schnell: In letzter Sekunde konnten wir den für einen Angespielt-Bericht vorgesehenen Titel Zelda: Majora's Mask doch noch testen! Leider kann sich unser aktueller Blitz-Test daher nur auf einige Aspekte des hervorragenden Rollenspiels konzentrieren. In der kommende N-Zone 12/2000 präsentieren wir euch dafür aktuell zum Deutschland-Release noch einmal einen ausführlichen Test mit massenweise (deutschen) Screenshots und Hintergrundinfos zu Nintendos Hit-RPG.*



**LICHTSHOW** Mit einer fliegenden Untertasse erreicht Banjo auch höher gelegene Ziele.

**REIBUNGSLOS** An der Stange kann der Bär leicht in die zweite Etage klettern.

**SPLITSCREEN** Ihr könnt Banjo-Tooie auch mit bis zu drei Freunden zusammen spielen.

# BANJO-TOOIE

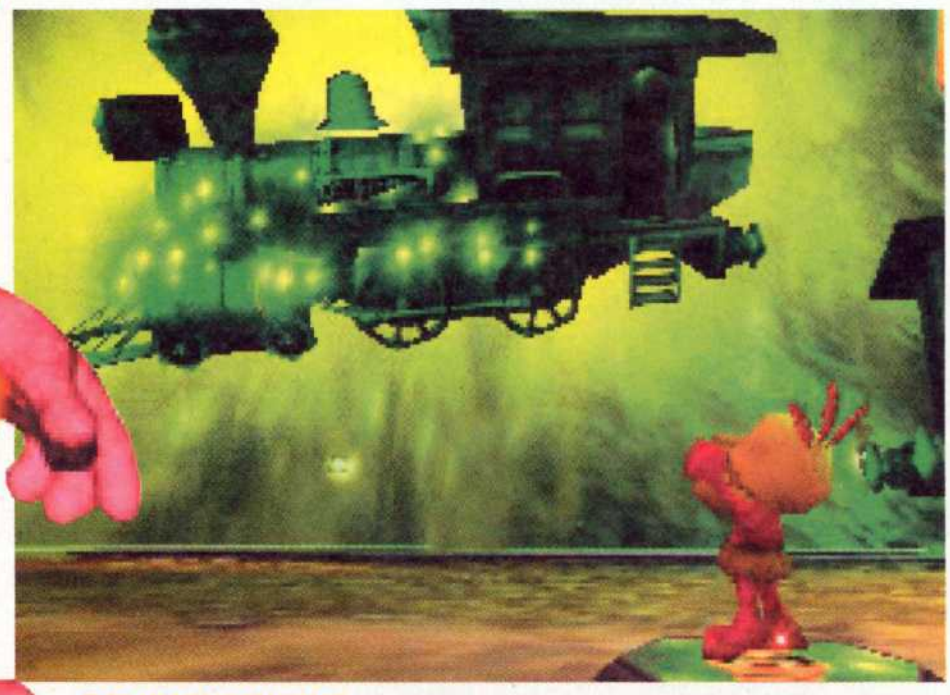
***Im nächsten Jahr werden die beiden ungleichen Freunde Banjo und Kazooie endlich mit ihrem lange erwarteten Abenteuer auf das N64 zurückkehren. Wir haben jetzt schon mal neue Informationen und Spieleindrücke rund um den Brummbär und die freche Möwe.***

- **Genre**: Jump&Run
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.rareware.com

*Banjo-Tooie* bietet gleich mehrere Neuerungen gegenüber dem Vorgänger *Banjo-Kazooie*. So wird euch mindestens ein Mini-Spiel in jeder der acht bunten Welten versprochen. Wie die genau aussehen, ist zwar noch nicht klar, aber auf jeden Fall dürfte eine Menge Spaß drinstecken. Genauso sieht es mit den Mehrspielermodi aus. Hier soll es mehr als ein Dutzend lustige Partyspiele für bis zu vier Teilnehmer geben. Die größte und beste Neuerung findet sich aber sicherlich im Einzelspielermodus: Man kann Banjo und Kazooie jetzt auch getrennt spielen. In einigen Gegenden wird das sogar nötig sein. Mit den einzelnen Figuren habt ihr dann viel mehr Bewegungsfreiheit. Ohne Kazooie auf dem Rücken kann Banjo zum Beispiel seinen Rucksack herumwirbeln. So kann er ihn als Waffe einsetzen, Sachen damit aufschaufeln oder ihn mit Luft füllen und beim Tauchen als Atemgerät verwenden. Auch Kazooie genießt mehr Freiraum, wenn sie nicht in der Tasche ihres Freundes sitzt. Die kleine Möwe kann dann schwerelos herumfliegen oder Eier ausbrüten, in denen sie Gegenstände findet. Doch die beiden Freunde sind nicht alleine. Manchmal greift Voodoo-Priester Mumbo Jumbo ihnen unter die Arme. Der braucht aber eure Anleitung. Wenn ihr genug Magiepunkte gesammelt habt, könnt ihr den alten Zauberer durch die Gegend steuern und den Weg für Banjo ebnen. Da gibt es etwa einen See, in dem man erst tauchen kann, wenn Mumbo die Sonne darauf scheinen lässt. Mit so tatkräftiger Hilfe sollte es dem tapferen Bären und seiner Möwenfreundin also gut gelingen, die Hexe Gruntilda und ihre Schwestern Mingella und Blobbelda zu besiegen.

*Albrecht Ott*

**BLEIB ZAUBER!** Wenn es gar nicht weitergeht, hilft der alte Schamane Mumbo Jumbo gerne aus.



**FLIEGENGEWICHT** Mumbo Jumbo kann mithilfe seiner Magie schwere Gegenstände aus dem Weg räumen.

**FLUGSTUNDE** Kazooie trägt Banjo gerne durch die Luft.

**HEXENGESCHWISTER** Gruntilda ist bis aufs Skelett abgemagert.

## ERSTER EINDRUCK

| | |
|---|---|
| Titel: | Banjo-Tooie |
| System: | Nintendo 64 |
| Genre: | Jump&Run |
| Spieler: | 1-4 |
| Save Game: | Modulintern |
| Rumble-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Expansion-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Levels: | 8 Welten |
| Preis: | Ca. DM 120,- |
| Hersteller: | Nintendo |
| Sprache: | Deutsch |
| Schwierigkeitsgrad: | Nicht bekannt |
| Veröffentlichung: | 1. Quartal 2001 |
| Einschätzung: | Super |

*Beurteilung: Banjo-Tooie wird seinen Vorgänger um Längen übertreffen. Was die Entwickler bei Rare an zusätzlichen Möglichkeiten reingepackt haben, verspricht einen lang anhaltenden Spielspaß, den ihr auch zusammen mit euren Freunden genießen könnt.*

**KNEIPENTOUR** Das sieht ihm ähnlich: mit bösem Kater gleich in die nächste Taverne.

**GENIALE MIMIK** Hier ist dem Eichhörnchen die Gier eindeutig ins Gesicht geschrieben.

**KUSCHELTIERE** Diese Teddys sind dem Helden nicht sehr freundlich gesinnt.

# CONKER'S BAD FUR DAY

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Rare
- **Internet**: www.rareware.com

***Eichhörnchen gelten gemeinhin als niedliche Tiere, die keinem was zu Leide tun. Conker beweist jetzt, dass man sich nicht immer auf seine Biokenntnisse verlassen kann.***

Nach einer durchgefeierten Nacht folgt oft das böse Erwachen. Das muss eines Tages auch Conker feststellen. Nicht nur, dass er den übelsten Kater seines Lebens mit sich herumträgt. Nein, er wacht auch noch in einer Welt auf, die mit fluchenden Farbtöpfen, quasselnden Mistkäfern und streitlustigen Riesen bevölkert ist. Und dann besitzt er als einzige Waffe nur eine Bratpfanne. Genug Probleme also, um ein Action-Adventure daraus zu basteln. Eigentlich sollte das süße Eichhörnchen Conker ja in einem eher jugendgerechten Spiel auftreten. Weil aber die frühen Entwürfe den Entwicklern bei Rare zu nahe an ihrem eigenen Abenteuer *Banjo-Kazooie* waren, entschlossen sie sich zu einem ungewöhnlichen Schritt: Sie machten aus Conker einen komplett neuen Charakter. Das kleine Nagetier flucht und säuft und ist ziemlich gemein. Und auch die Gegner, die er unterwegs trifft, haben es in sich. Ein Feuer furzender Drache, rauchende Teufel oder sogar der Tod persönlich haben einen Auftritt. Um die ältere Zielgruppe noch mehr anzusprechen, haben die Entwickler dem ganzen Spiel Filmflair verliehen. Das geschieht zum Beispiel über die Zwischensequenzen, die die Handlung vorantreiben. Aber auch im Spiel selber finden sich zahlreiche Anspielungen und Parodien. So werden Filme wie *Der weiße Hai* oder *Godzilla* aufs Korn genommen. Und wenn Conker ein hübsches Mädchen trifft, fallen ihm die Augen aus dem Kopf wie einst bei Cartoon-Altmeister Tex Avery. *Conker's Bad Fur Day* sieht so gut aus, dass es schade wäre, wenn ihr es nur alleine spielen könntet. Auch daran hat Rare gedacht: Es wird im fertigen Spiel mehrere Mehrspielermodi geben, über die bis jetzt aber noch nicht viel bekannt ist.

*Albrecht Ott*



**DRAUFGÄNGER** Einem wütenden Eichhörnchen sollte man sich nicht in den Weg stellen.

**FLOTTE BIENEN** Rieseninsekten haben auch Riesenstachel.

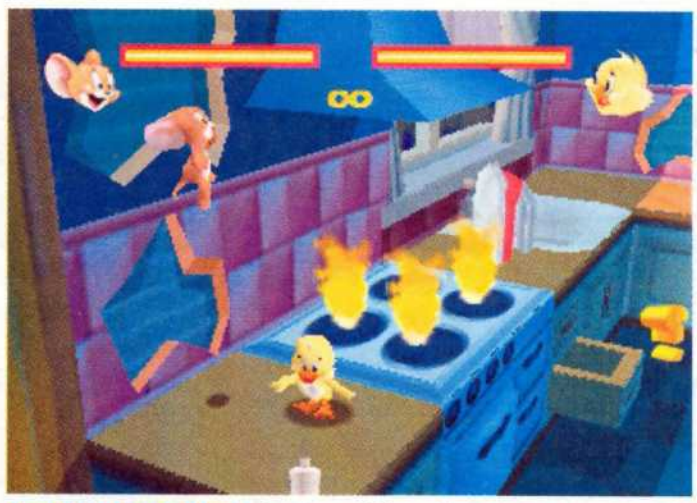
**SENSENMANN** Der Tod ist ein guter Bekannter von Conker.

## ERSTER EINDRUCK

| | |
|---|---|
| Titel: | Conker's Bad Fur Day |
| System: | Nintendo 64 |
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1-4 |
| Save Game: | Nicht bekannt |
| Rumble-Pak-Unterstützung: | N. b. |
| Expansion-Pak-Unterstützung: | N. b. |
| Levels: | Nicht bekannt |
| Preis: | Ca. DM 120,- |
| Hersteller: | Rare |
| Sprache: | Deutsch |
| Schwierigkeitsgrad: | Nicht bekannt |
| Veröffentlichung: | 2001 |
| Einschätzung: | Super |

Beurteilung: *Das Spiel ist nichts für Zartbesaitete: Mit schwarzem Humor, cartoonhafter Komik und einem gehörigen Schuss Vulgarität spricht es eher reifere N64-Fans an. Die werden aber dank hervorragender Grafik, wunderbarer Animation, verrückter Charaktere und der abgefahrenen Handlung einen herrlichen Spielspaß geboten bekommen – wenn sie denn vor lauter Lachen zum Spielen kommen.*

**TRITTFEST** Wenn euch einmal die Waffen ausgehen, hilft ein ordentlicher Tritt oft weiter!



**SPRUNGSICHER** In den Kämpfen geht es richtig heiß her. Die Küche bietet da viele nützliche Waffen.

# TOM AND JERRY IN FISTS OF FURY

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-2
- **Hersteller**: Ubi Soft
- **Internet**: www.ubisoft.de

***Ein Kater und eine Maus rasen wie verrückt über Tische und Bänke? Daraus lässt sich doch bestimmt ein gutes Action-Spiel machen, oder?***

Und wieder beglückt uns Ubi Soft mit einer Comic-Umsetzung. Diesmal trifft es die Cartoon-Helden Tom und Jerry, die auf dem heimischen Fernsehbildschirm immer schon für Action gesorgt haben. So ist es auch nicht verwunderlich, dass *Tom and Jerry in Fists of Fury* kein beschauliches 3D-Jump&Run ist, sondern ein waschechtes Fighting-Game. Am Anfang könnt ihr zwischen den beiden Hauptcharakteren der Serie wählen und euch mit dem anderen um die Vorherrschaft in der Küche, dem Garten oder anderen Räumlichkeiten prügeln. Die Umgebungen sind dabei sehr interaktiv. Alles, was auch nur im Entferntesten danach aussieht, als könntet ihr es als Waffe gebrauchen, sollte auch als solche verwendet werden. Seien es nun Mülleimer auf der Straße oder Vogelbäder im Garten. Dabei kann es auch passieren, dass ihr einem fliegenden Stuhl ausweicht und denkt, ihr wärt sicher. Aber kaum trifft der Stuhl das Regal hinter euch, fällt dieses in sich zusammen und somit auf euch. Im Laufe des Spiels könnt ihr fünf weitere Charaktere freispielen, mit denen dann im Multiplayer-Modus zwei Spieler gegeneinander antreten. Ob nun einer gegen einen oder ganze Teams gegeneinander bleibt euch überlassen.

**STANDBILD** Der Garten bietet jede Menge Platz für handfeste Raufereien.

**GROSSE FRÜCHTE** Die Melone passt gut auf des Gegners Kopf.

*Stefanie Schwarz*

**HEISSE LUFT** Insgesamt sieben Charaktere könnt ihr freispielen. Hier vermöbelt der bissige Spike die arme Miezekatze.

## ERSTER EINDRUCK

*Titel: ...Tom and Jerry in Fists of Fury*
*System:.....Nintendo 64*
*Genre: .....Action*
*Spieler: .....1-2*
*Save Game: .....Ja*
*Rumble-Pak-Unterstützung. .....Nein*
*Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein*
*Levels:.....8+*
*Preis: .....Ca. DM 120,-*
*Hersteller:.....Ubi Soft*
*Sprache:.....Englisch*
*Schwierigkeitsgrad:.....Variabel*
*Veröffentlichung: .....Dezember*
*Einschätzung: .....Gut*

*Beurteilung: Mit Fists of Fury erwartet euch ein turbulentes Action-Spiel mit typischem Tom-und-Jerry-Vorschlaghammer-Humor und kinderleichter Steuerung.*

**Berufswahl ist Krankenkassenwahl.**

Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?

**job-navigator 2.0** Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

**Jetzt gratis bestellen!**
207011

Vorname: .....

Name: .....

Straße, Nr.: .....

.....

PLZ: .....

Ort: .....

Alter: .....

Berufswunsch: .....

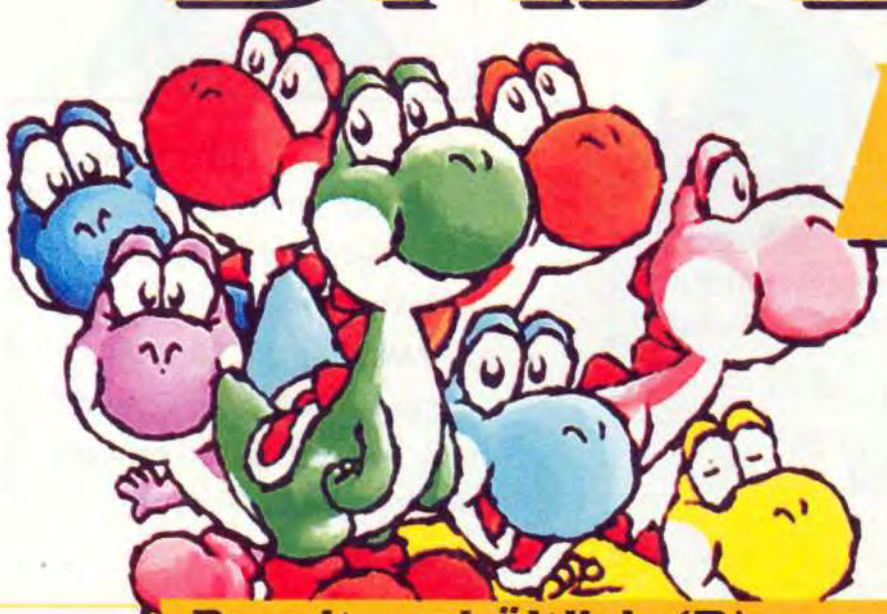
Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

**So kommt man an den job_navigator 2.0:**
**Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal**
**Per Internet: www.barmer.de**
**Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen**

**BARMER**
Deutschlands größte Krankenkasse

*Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick*

# DAS SPIELE-LEXIKON



***Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 02.10.2000) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.***

## Bereits erhältlich (D) (Stand: Oktober)

| Titel | Genre | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| **Arcade** | | | | |
| Paperboy | Arcade | Midway | 2/00 | 65% |
| Rampage 2 Universal Tour | Arcade | GT Interactive | 6/99 | 70% |
| Rampage World Tour | Arcade | GT Interactive | 6/98 | 67% |
| **Adventure** | | | | |
| Shadowgate 64 | Adventure | Mitsui | 9/99 | 82% |
| **Rennspiele** | | | | |
| Automobili Lamborghini | Rennspiel | Titus/Konami | 12/97 | 80% |
| Beetle Adventure Racing | Rennspiel | Electronic Arts | 4/99 | 87% |
| California Speed | Rennspiel | Midway | 5/99 | 72% |
| Carmageddon 64 | Rennspiel | SCI | — | — |
| Cruis'n USA | Rennspiel | Nintendo | 2/98 | 53% |
| Cruis'n World | Rennspiel | Nintendo | 9/98 | 69% |
| Destruction Derby 64 | Rennspiel | THQ | 12/99 | 85% |
| F1 Pole Position | Rennspiel | Ubi Soft | 10/97 | 76% |
| F-1 World Grand Prix | Rennspiel | Nintendo | 9/98 | 87% |
| F-1 World Grand Prix II | Rennspiel | Nintendo | 5/99 | 88% |
| GT 64 Championship E. | Rennspiel | Infogrames | 7/98 | 48% |
| Hot Wheels | Rennspiel | EA | 12/99 | 79% |
| Hydro Thunder | Rennspiel | Midway | 5/00 | 80% |
| J. McGrath Supercross 2000 | Rennspiel | Acclaim | 4/00 | 50% |
| Lego Racers | Rennspiel | Lego Media | 10/99 | 76% |
| Monster Truck Madness | Rennspiel | Take 2 | 8/99 | 79% |
| Multi Racing Championship | Rennspiel | Imagineer | 10/97 | 69% |
| Nascar '99 | Rennspiel | EA | 11/98 | 72% |
| Off Road Challenge | Rennspiel | GT Interactive | 8/98 | 70% |
| Racing Simulation 2 | Rennspiel | Ubi Soft | 10/99 | 87% |
| Ridge Racer 64 | Rennspiel | Nintendo | 3/00 | 90% |
| Roadsters Trophy | Rennspiel | Titus | 1/00 | 83% |
| San Francisco Rush | Rennspiel | GT Interactive | 12/97 | 72% |
| South Park Rally | Rennspiel | Acclaim | 11/99 | 68% |
| Supercross 2000 | Rennspiel | EA | 1/00 | 81% |
| Top Gear Hyper-Bike | Rennspiel | Mitsui | 3/00 | 80% |
| Top Gear Overdrive | Rennspiel | Mitsui | 1/99 | 88% |
| Top Gear Rally | Rennspiel | Mitsui | 1/97 | 84% |
| Top Gear Rally 2 | Rennspiel | Mitsui | 2/00 | 79% |
| V-Rally | Rennspiel | Infogrames | 12/98 | 87% |
| Wave Race 64 | Rennspiel | Nintendo | 6/97 | 86% |
| World Driver Championship | Rennspiel | Midway | 12/99 | 89% |
| **SciFi-Rennspiele** | | | | |
| Aero Gauge | Rennspiel | Konami | 4/98 | 69% |
| Air Boarder | Rennspiel | Human | 8/98 | 62% |
| Extreme G | Rennspiel | Acclaim | 11/97 | 90% |
| Extreme G 2 | Rennspiel | Acclaim | 11/98 | 88% |
| F-Zero X | Rennspiel | Nintendo | 11/98 | 92% |
| Star Wars: Racer | Rennspiel | Nintendo | 6/99 | 87% |
| WipEout 64 | Rennspiel | Midway | 11/98 | 88% |
| **Snowboarding** | | | | |
| 1080° Snowboarding | Rennspiel | Nintendo | 10/98 | 86% |
| Snowboard Kids | Rennspiel | Nintendo | 3/98 | 70% |
| Twisted Edge | Rennspiel | Mitsui | 1/99 | 77% |
| **Fun-Racing** | | | | |
| Diddy Kong Racing | Rennspiel | Rare | 11/97 | 92% |
| Iggy's Reckin' Balls | Arcade | Acclaim | 7/98 | 85% |
| Mario Kart 64 | Rennspiel | Nintendo | 6/97 | 89% |
| Micro Machines 64 | Rennspiel | Codemasters | 3/99 | 85% |
| Re-Volt | Rennspiel | Acclaim | 10/99 | 75% |
| S.C.A.R.S. | Rennspiel | Ubi Soft | 1/99 | 79% |
| **Action-Adventure/Jump&Run** | | | | |
| Banjo-Kazooie | Jump&Run | Rare | 7/98 | 93% |
| Bomberman 64 | Jump&Run | Nintendo | 11/97 | 86% |
| Body Harvest | Action-Adventure | Gremlin | 12/98 | 84% |
| Bomberman Hero | Jump&Run | Nintendo | 10/98 | 83% |
| Bug's Life | Jump&Run | Activision | 3/00 | 72% |
| Castlevania | 3D-Action | Konami | 3/99 | 83% |
| Castlevania 2 | Jump&Run | Konami | 2/00 | 83% |
| Chameleon Twist | Jump&Run | Sunsoft | 11/97 | 84% |
| Chameleon Twist 2 | Jump&Run | Sunsoft | 4/99 | 72% |
| Donkey Kong 64 | Jump&Run | Nintendo | 12/99 | 95% |
| Earthworm Jim 3D | Jump&Run | Virgin Interactive | 1/00 | 79% |
| Gauntlet Legends | Action-Adventure | Midway | 12/99 | 78% |
| Gex 64 | Jump&Run | GT Interactive | 10/98 | 79% |
| Gex 3 – Deep Cover Gecko | Jump&Run | Crave | 10/99 | 81% |
| Glover | Jump&Run | Hasbro | 12/98 | 80% |

*Fortsetzung auf der nächsten Seite*

## Aktuelle N64-Entwicklungen

**Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.**

Rollenspiel

Endlich ein genaues Datum! Das Rollenspiel erscheint im März nächsten Jahres.

**Titel: . .Aidyn Chronicles: The First Mage**
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....März 2001

Action-Adventure

Dem Gespräch mit den Tieren des Waldes kommt entscheidende Bedeutung zu.

**Titel: . . . . . .Animal Forest**
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): ..... Nicht bekannt

Action

Noch immer wartet die Plastikarmee auf eine Einsatzerlaubnis für Deutschland.

**Titel: . Army Men: Air Combat**
Hersteller: .....3DO
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

In den USA ist der Titel bereits erschienen, ein Termin für Deutschland liegt noch nicht vor.

**Titel: . .Army Men: Sarge's Heroes 2**
Hersteller: .....3DO
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump&Run

Wir verkürzen euch die Wartezeit bis zum Erscheinen mit brandneuen Bildern.

**Titel: . . . . . .Banjo-Tooie**
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....1. Quartal 2001

Action-Adventure

In der nächsten Ausgabe nehmen wir den neuen Batman genau unter die Lupe.

**Titel: .Batman of the Future – Return ...**
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Dezember

**Abkürzungen:** 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action

Der Teil vereint das typische Bomberman-Gameplay mit Jump&Run-Einlagen.

**Titel: . .Bomberman 64: 2nd Attack**

Hersteller: .....Hudson Soft
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Bei diesem Titel gilt es, einen Vergnügungspark zu erforschen.

**Titel: .....Carnivale**

Hersteller: .....Vatical Entertainment
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump&Run

Auf Seite 26 hat Conker-Fan Albrecht neueste Informationen zum umstrittenen Spiel.

**Titel: . .Conker's Bad Fur Day.**

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Der neuartige Vierspielermodus sorgt für furiose Action in den Arenen.

**Titel: .....Custom Robo V2**

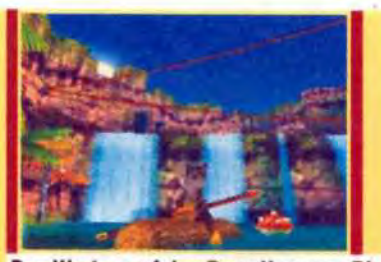
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Bislang ist unklar, wann Konami in Deutschland die Mäuse tanzen lässt.

**Titel: DDR: Disney's W. D. Mus.**

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt



Action-Adventure

Das Warten auf den Rare-Hammer *Dinosaur Planet* lohnt sich auf alle Fälle.

**Titel: .....Dinosaur Planet**

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump&Run

Donalds witzige Wutanfälle verschieben sich leider auf Dezember.

**Titel: . .Donald Duck Quack Attack**

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Dezember

Action

Der tollpatschige Daffy watschelt am 18. Oktober in die deutschen Verkaufsregale.

**Titel: . .Daffy Duck als Weltraumheld...**

Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....18. Oktober

Strategie

*Echo Delta* besticht durch ein ungewöhnliches Spielprinzip und neue Ideen.

**Titel: .....Echo Delta**

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Anfang des nächsten Jahres wird dieser Titel sicherlich für Gänsehaut sorgen.

**Titel: .....Eternal Darkness**

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Rennspiel

Auch Rennspielfans werden zu Beginn des neuen Jahres Grund zur Freude haben.

**Titel: .....Excitebike 64**

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Rennspiel

Endlich ist der Start geglückt! Matthias „Bleifuß" Glaser testete das Spiel für euch.

**Titel: F-1 Racing Championship**

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Mitte November

**Abkürzungen:** 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

## Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 30)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Goemon 2 | Jump&Run | Konami | 4/99 | 86% |
| Mischief Makers | Jump&Run | Nintendo | 11/97 | 67% |
| Mission: Impossible | Action-Adventure | Infogrames | 9/98 | 85% |
| Mystical Ninja | Action-Adventure | Konami | 4/98 | 85% |
| Rayman 2 | Jump&Run | Ubi Soft | 11/99 | 94% |
| Rocket – Robot on Wheels | Jump&Run | Ubi Soft | 12/99 | 82% |
| Shadow Man | Action-Adventure | Acclaim | 9/99 | 93% |
| Silicon Valley | Action-Adventure | Take 2 | 11/98 | 70% |
| Super Mario 64 | Jump&Run | Nintendo | 6/97 | 91% |
| Starshot | Jump&Run | Infogrames | 11/98 | 79% |
| Tarzan | Jump&Run | Activision | 5/00 | 81% |
| Taz Express | Jump&Run | Infogrames | 7/00 | 76% |
| Tonic Trouble | Jump&Run | Ubi Soft | 10/99 | 79% |
| Toy Story 2 | Jump&Run | Activision | 1/00 | 89% |
| Yoshi's Story | Jump&Run | Nintendo | 4/98 | 84% |
| **Rollenspiel** | | | | |
| Holy Magic Century | Action-Adventure | Konami | 11/98 | 84% |
| Zelda | Adventure | Nintendo | 12/98 | 97% |
| **Action** | | | | |
| Aerofighters Assault | Flugsim. | Konami | 4/98 | 73% |
| Armorines | 3D-Action | Acclaim | 1/00 | 90% |
| Army Men: Sarge's Heroes | Action | 3DO | 3/00 | 85% |
| Asteroids Hyper 64 | Action | Crave | 3/00 | 69% |
| Battle Tanx: Global Assault | Action | 3DO | 3/00 | 72% |
| Battle Zone – Black Dogs | Action | Crave | 5/00 | 54% |
| Blast Corps | Strategie-Action | Nintendo | 8/97 | 84% |
| Blues Brothers 2000 | Action | Virgin | 8/00 | 79% |
| Buck Bumble | Shoot 'em Up | Ubi Soft | 9/98 | 71% |
| Chopper Attack | 3D-Action | GT Interactive | 9/98 | 76% |
| Daikatana | 3D-Action | Mitsui | 4/00 | 80% |
| Duke Nukem: Zero Hour | 3D-Action | GT Interactive | — | — |
| Forsaken | 3D-Action | Acclaim | 6/98 | 91% |
| Hercules | Action | Titus | 8/00 | 78% |
| Hexen 64 | 3D-Action | GT Interactive | 8/97 | 62% |
| Hybrid Heaven | 3D-Action | Konami | 10/99 | 85% |
| „Indiziert!" | 3D-Action | GT Interactive | — | — |
| Jet Force Gemini | Shoot 'em Up | Rare | 11/99 | 87% |
| Knife Edge | Shoot 'em Up | Kemco | 1/99 | 48% |
| Lode Runner 3D | Action | Infogrames | 5/99 | 73% |
| Lylat Wars | Shoot 'em Up | Nintendo | 9/97 | 84% |
| Nuclear Strike 64 | Action | THQ | 2/00 | 69% |
| Pokémon Snap | Fotosafari | Nintendo | 9/00 | 95% |
| Pokémon Stadium | Action | Nintendo | 4/00 | 93% |
| Rainbow Six | Action | Take 2 | 11/99 | 85% |
| Rat Attack | Action | Mindscape | 5/00 | 60% |
| Robotron 64 | Shoot 'em Up | GT Interactive | 5/98 | 19% |
| South Park | 3D-Action | Acclaim | 2/99 | 70% |
| Star Wars: SOTE | Action | Nintendo/LucasArts | 6/97 | 76% |
| Star Wars: Rogue Squadron | Action | Nintendo/LucasArts | 2/99 | 80% |
| Superman | Action | Titus | 8/99 | 28% |
| Turok: Dinosaur Hunter | 3D-Action | Acclaim | 6/97 | 86% |
| Turok 2 | 3D-Action | Acclaim | 11/98 | 92% |
| Turok: L.d.v.L. | 3D-Action | Acclaim | 11/99 | 89% |
| Turok 3: Shad. of Oblivion | Action | Acclaim | 9/00 | 88% |
| Vigilante 8 | Action | Activision | 4/99 | 86% |
| Vigilante 8: 2. Herausforderung | Action | Activision | 2/00 | 87% |
| WinBack | Action | Virgin | 4/00 | 85% |
| **Beat 'em Up** | | | | |
| Bio Freaks | Beat 'em Up | GT Interactive | 10/98 | 76% |
| Clay Fighter 63 1/3 | Beat 'em Up | Interplay | 12/97 | 66% |
| Dark Rift | Beat 'em Up | Funsoft | 12/97 | 64% |
| Dual Heroes | Beat 'em Up | Mitsui | 7/98 | 44% |
| Fighters Destiny | Beat 'em Up | Ocean | 3/98 | 76% |
| Flying Dragon | Beat 'em Up | Virgin | 9/99 | 59% |
| G.A.S.P!! | Beat 'em Up | Konami | 6/98 | 69% |
| „Indiziert!" | Beat 'em Up | Midway | — | — |
| Ragukakids | Beat 'em Up | Konami | 10/98 | 59% |
| Super Smash Brothers | Beat 'em Up | Nintendo | 1/00 | 75% |
| Xena – Talisman of Fate | Beat 'em Up | Titus | 12/99 | 77% |
| **Fußball** | | | | |
| FIFA 64 | Fußball | Electronic Arts | 6/97 | 55% |
| FIFA 98: Die WM-Qualifikation | Fußball | Electronic Arts | 1/98 | 90% |
| FIFA 99 | Fußball | Electronic Arts | 4/99 | 90% |
| Frankreich '98 | Fußball | Electronic Arts | 5/98 | 90% |
| Int. Superstar Soccer 64 | Fußball | Konami | 7/97 | 89% |
| ISS 2000 | Fußball | Konami | 9/00 | 90% |
| ISS 98 | Fußball | Konami | 9/98 | 89% |
| RTL World League Soccer | Fußball | THQ | 12/99 | 80% |
| **Basketball** | | | | |
| NBA In the Zone 2000 | Basketball | Konami | 5/00 | 70% |
| NBA Jam '99 | Basketball | Acclaim | 12/98 | 88% |
| NBA Jam 2000 | Baskteball | Acclaim | 11/99 | 88% |
| NBA Live 99 | Basketball | EA | 12/98 | 88% |
| NBA Live 2000 | Basketball | EA | 12/99 | 90% |
| NBA Courtside | Basketball | Nintendo | 6/98 | 85% |
| NBA Hangtime | Basketball | Midway/NOE | 7/97 | 60% |
| NBA Pro 98 | Basketball | Konami | 2/98 | 75% |
| NBA Pro 99 | Basketball | Konami | 11/99 | 71% |
| **Eishockey** | | | | |
| NHL 99 | Eishockey | EA | 1/98 | 92% |
| NHL Breakaway 98 | Eishockey | Acclaim | 3/98 | 90% |
| NHL Breakaway 99 | Eishockey | Acclaim | 1/99 | 83% |
| NHL Pro 99 | Eishockey | Konami | 11/99 | 77% |
| Olympic Hockey '98 | Eishockey | GT Interactive | 5/98 | 70% |
| Wayne Gretzky's 3D-Hockey | Eishockey | Midway | 7/97 | 72% |
| Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98 | Eishockey | Midway | 2/98 | 76% |
| **Football** | | | | |
| Madden 64 | Football | EA | 12/97 | 80% |
| Madden NFL 99 | Football | EA | 1/99 | 82% |
| NFL Blitz | Football | GT Interactive | 11/98 | 85% |
| NFL Quarterback Club '98 | Football | Acclaim | 12/97 | 89% |
| NFL Quarterback Club '99 | Football | Acclaim | 12/98 | 89% |
| NFL Quarterback Club 2000 | Football | Acclaim | 10/99 | 89% |
| **Wrestling** | | | | |
| ECW Hardcore Revolution | Wrestling | Acclaim | 3/00 | 86% |
| WWF Attitude | Wrestling | Acclaim | 9/99 | 86% |
| WWF Wrestlemania 2000 | Wrestling | THQ | 1/00 | 89% |
| WCW vs. NWO | Wrestling | Konami/THQ | 4/98 | 80% |
| WCW/NWO Revenge | Wrestling | THQ | 11/98 | 87% |
| WCW Mayhem | Wrestling | EA | 1/00 | 85% |
| WWF Warzone | Wrestling | Acclaim | 9/98 | 85% |

## Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 31)

**Sportspiele (Sonstige)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| All Star Baseball 99 | Baseball | Acclaim | 7/98 | 80% |
| All Star Baseball 2000 | Baseball | Acclaim | 5/99 | 88% |
| All Star Tennis '99 | Tennis | Ubi Soft | 6/99 | 74% |
| Bass Hunter 64 | Sport | Take 2 | 10/99 | 73% |
| Box Champions 2000 | Boxen | EA | 12/99 | 84% |
| Centre-Court Tennis | Tennis | Mitsui | 12/98 | 70% |
| Int. Track&Field S. Games | Sport | Konami | 4/00 | 84% |
| Mario Golf 64 | Golf | Nintendo | 11/99 | 91% |
| Mario Party | Multiplayer | Nintendo/Hudson | 3/99 | 82% |
| Milo's Astro Lanes | Bowling | Crave | 5/99 | 52% |
| Nagano Winter Olympics | Sportspiel | Konami | 2/98 | 70% |
| PGA European Tour Golf | Golf | Infogrames | 3/00 | 48% |
| Ready 2 Rumble Boxing | Boxen | Midway | 1/00 | 81% |
| Tony Hawk's Skateboarding | Skateboarding | Activision | 4/00 | 90% |
| Virtual Pool 64 | Sport | Interplay | 4/99 | 82% |
| Waialae Country Club | Golf | Nintendo | 9/98 | 58% |

**Denkspiel**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Bust-a-Move 2 | Denkspiel | Acclaim | 5/98 | 85% |
| Bust-a-Move 3 | Denkspiel | Acclaim | 1/99 | 86% |
| Charlie Blast's Territory | Denkspiel | Mitsui | 5/99 | 71% |
| Magical Tetris Challenge | Denkspiel | Activision | 11/99 | 85% |
| Tetrisphere | Knobelspiel | Nintendo | 3/98 | 76% |
| Rugrats: Scavenger Hunt | Brettspiel | THQ | 12/99 | 60% |
| South Park Chef's Luv Shack | Geschicklichkeit | Acclaim | 1/00 | 69% |
| The New Tetris | Denkspiel | Nintendo | 10/99 | 91% |
| Virtual Chess | Schach | Titus | 6/98 | 74% |
| Wetrix | Geschicklichkeit | Ocean | 6/98 | 79% |

**Simulation**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Pilot Wings 64 | Flugsim. | Nintendo | 6/97 | 79% |

**Strategie**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Command & Conquer | Strategie | Nintendo | 7/99 | 84% |
| Worms Armageddon | Strategie | Infogrames | 12/99 | 80% |

**Wirtschaftssimulation**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Premier Manager 64 | Manager | Gremlin | 10/99 | 54% |

## Erscheint 2000 in Deutschland

**Oktober**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Daffy Duck als Weltraumheld** | **Action** | **Infogrames** | **77%** | **18. Oktober** |
| Mario Party 2 | Action | Nintendo | 83% | 13. Oktober |
| San Francisco Rush 2049 | Rennspiel | Midway | 73% | Oktober |

**November**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| F-1 Racing Championship | Rennspiel | Ubi Soft | 85% | Mitte November |
| Mario Tennis 64 | Tennis | Nintendo | 92% | 3. November |
| **Mickey's Speedway USA** | **Rennspiel** | **Nintendo** | **—** | **24. November** |
| Power Rangers L. Rescue | Action-Adventure | THQ | — | November |
| The World Is Not Enough | 3D-Action | Electronic Arts | — | 16. November |
| WWF No Mercy | Wrestling | THQ | — | November |
| Zelda: Majora's Mask | RPG | Nintendo | 96% | 17. November |

**Dezember**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Batman Of The Future | Action | Ubi Soft | — | Dezember |
| **Donald Duck Quack Att.** | **Action** | **Ubi Soft** | **—** | **Dezember** |
| Midway's Greatest A. Hits | Compilation | Konami | — | Dezember |
| **Tom & Jerry in F. of Fury** | **Beat 'em Up** | **Ubi Soft** | **—** | **Dezember** |

**Veröffentlichungen in 2001**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Aidyn Chronicles: First M.** | **RPG** | **THQ** | **—** | **März 2001** |
| Banjo-Tooie | Jump&Run | Nintendo | — | 1. Quartal 2001 |
| Eternal Darkness | Action-Adventure | Nintendo | — | 1. Quartal 2001 |
| Excitebike 64 | Rennspiel | Nintendo | — | 1. Quartal 2001 |
| **Kirby 64** | **Jump&Run** | **Nintendo** | **80%** | **1. Quartal 2001** |
| StarCraft 64 | Strategie | Nintendo | 85% | 1. Quartal 2001 |
| **Winnie Puuh – Tiggers H.** | **Action** | **Ubi Soft** | **---** | **Januar 2001** |

**Angekündigte Titel ohne Termin**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Animal Forest** | **Action-Adventure** | **Nintendo** | **---** | **Nicht bekannt** |
| Army Men: Air Combat | Action | 3DO | — | Nicht bekannt |
| Army Men: Sa. Heroes 2 | Action | 3DO | — | Nicht bekannt |
| Bomberman 64 2nd Attack | Action | Hudson Soft | — | Nicht bekannt |
| **Carnivale** | **Action** | **Vatical Entertainment** | **---** | **Nicht bekannt** |
| **Conker's Bad Fur Day** | **Jump&Run** | **Nintendo** | **—** | **Nicht bekannt** |
| Custom Robo V2 | Action | Nintendo | --- | Nicht bekannt |
| **DDR: Disney's W. D. M.** | **Action** | **Konami** | **---** | **Nicht bekannt** |
| Dinosaur Planet | Action-Adventure | Nintendo | — | Nicht bekannt |
| Echo Delta | Action | Nintendo | --- | Nicht bekannt |
| Harrier 2001 | Simulation | Paradigm | — | Nicht bekannt |
| Hey you, Pikachu! | Simulation | Nintendo | — | Nicht bekannt |
| Indiana Jones u. d. T. v. B. | Action-Adventure | LucasArts | — | Nicht bekannt |
| Mario Party 3 | Action | Nintendo | --- | Nicht bekannt |
| Mega Man 64 | Action | Capcom | — | Nicht bekannt |
| Ogre Battle 64 | RPG | Atlus | — | Nicht bekannt |
| Paper Mario | RPG | Nintendo | — | Nicht bekannt |
| **Pokémon Puzzle Attack** | **Denkspiel** | **Nintendo** | **—** | **Nicht bekannt** |
| Polaris SnoCross | Snowboarding | Vatical Entertainment | — | Nicht bekannt |
| Roswell Conspiracies | Action-Adventure | Red Storm Ent. | — | Nicht bekannt |
| **Scooby-Doo Classic C. C.** | **Action-Adventure** | **THQ** | **—** | **Nicht bekannt** |
| Sin and Punishment | Action | Nintendo | --- | Nicht bekannt |
| Star Wars Ep I: B. f. Naboo | Action | Nintendo | — | Nicht bekannt |
| Stunt Racer 3000 | Rennspiel | Midway | — | Nicht bekannt |
| **WCW Backstage Assault** | **Wrestling** | **Electronic Arts** | **---** | **Nicht bekannt** |

Simulation

Pikachu-Fans warten weiter auf den Zeitpunkt, an dem sie Befehle erteilen können.

**Titel: . . . . .Hey You, Pikachu!**

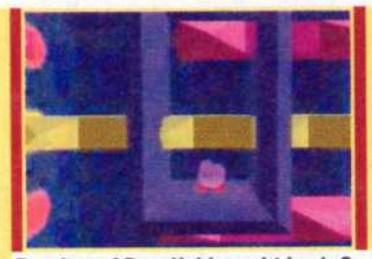
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . Nicht bekannt

Action-Adventure

Electronic Arts wird den heiß ersehnten Titel in Deutschland veröffentlichen.

**Titel: .Indiana Jones und der Turm ...**

Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt



Jump&Run

Der Jump&Run-Held macht im 1. Quartal des nächsten Jahres das N64 unsicher.

**Titel: . . . . . .Kirby 64**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .1. Quartal 2001

Action

Der dritte Teil der Party beginnt in Japan bereits im Dezember.

**Titel: . . . . . .Mario Party 3**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . Nicht bekannt

Sportspiel

Unseren Nachtest der deutschen Version findet ihr auf Seite 52 in dieser Ausgabe.

**Titel: . . . . . .Mario Tennis 64**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .3. November

Action

Der Videospielheld bekommt nun auch auf dem Game Boy Advance seinen Auftritt.

**Titel: . . . . . .Mega Man 64**

Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): . . . . . Nicht bekannt

Rennspiel

Ende November fällt in Deutschland der Startschuss für heiße Rennen.

**Titel: Mickey's Speedway USA**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . 24. November

Compilation

In der nächsten Ausgabe testen wir die Oldie-Sammlung auf Herz und Nieren.

**Titel: Midway's G. Arcade Hits**

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . Dezember

RPG

RPG-Fans warten weiterhin auf einen Veröffentlichungstermin für Deutschland.

**Titel: Ogre Battle 64: Person ...**

Hersteller: . . . . . .Atlus
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

RPG

In der letzten Ausgabe konnte der Titel einen N-Zone-Hitstempel einheimsen.

**Titel: . . . . . .Paper Mario**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Denkspiel

Das Erscheinungsdatum des Spiels hat sich leider auf unbekannte Zeit verschoben.

**Titel: .Pokémon Puzzle Attack**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Snowboarding

Mit dem Snowboard geht's durch Tiefschnee und über vereiste Seen.

**Titel: . . . . . .Polaris SnoCross**

Hersteller: . . . . .Vatical Entertainment
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

**Abkürzungen:** 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action-Adventure

Auf Seite 19 informiert euch Albrecht Ott über die Umsetzung der TV-Serie.

**Titel: . .PR Lightspeed Rescue**

Hersteller: .....THQ
Release (D): ..... November

Action-Adventure

Die Zombies haben sich vom N64 abgewandt und schlurfen auf den Gamecube zu.

**Titel: . . . . .Resident Evil Zero**

Hersteller: .....Capcom
Release (D): ..... Gestrichen

Action

Einen Termin für die Umsetzung der mystischen TV-Serie gibt es weiterhin nicht.

**Titel: . .Roswell Conspiracies**

Hersteller: . .Red Storm Entertainment
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Au weia! Der Titel um den Vierbeiner hat sich auf unbestimmte Zeit verschoben.

**Titel: . .Scooby-Doo Classic Creep Capers**

Hersteller: .....THQ
Release (D): ..... Nicht bekannt

Action

Der Nintendo-Titel bietet Balleraction und zwei niedliche Anime-Protagonistinnen.

**Titel: . . .Sin and Punishment**

Hersteller: ..... Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Strategie

Anfang des nächsten Jahres bekriegen sich Terraner, Zerg und Protoss.

**Titel: . . . . . .StarCraft 64**

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Action

Fans können wir leider noch nicht mit einem Veröffentlichungstermin erfreuen.

**Titel: . . .SW Episode I: Battle for Naboo**

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Midway hat nach *San Francisco Rush 2049* bereits den nächsten Renner am Start.

**Titel: . . . . .Stunt Racer 3000**

Hersteller: .....Midway
Release (D): .....Nicht bekannt

3D-Action

Feuerpause! Den Test des Spiels gibt es leider erst in der nächsten Ausgabe.

**Titel: The World Is Not Enough**

Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): .....16. November

Beat 'em Up

Auf Seite 29 lassen die beiden tierischen Erzfeinde die Fetzen fliegen.

**Titel: . . . . . .Tom & Jerry**

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Dezember

Wrestling

Ob die Konkurrenten aus der WCW *WWF No Mercy* gefährlich werden können?

**Titel: WCW Backstage Assault**

Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): ..... Nicht bekannt

Action

Im frostigen Januar könnt ihr mit Tigger auf aufregende Honigjagd gehen.

**Titel: . . . . . .Winnie Puuh**

Hersteller: ..... Ubi Soft
Release (D): .....Januar 2001

Wrestling

In der nächsten Ausgabe erfolgt der Riesentest zum potenziellen Hit von THQ.

**Titel: . . . . . .WWF No Mercy**

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November

RPG

Unser Bericht in dieser Ausgabe versüßt euch die Wartezeit bis Mitte November.

**Titel: . . .Zelda: Majora's Mask**

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....17. November

## Nur über Import!

| Titel | Genre | Hersteller | Land | Wertung | PAL-Release |
|---|---|---|---|---|---|
| 64 Oozumo | Wrestling | Bottom Up | Japan | 48% | — |
| All Star Baseball 2001 | Baseball | Acclaim | USA | — | Nicht geplant |
| **Army Men: Sarge's Heroes 2** | **Action** | **3DO** | **USA** | | **Nicht bekannt** |
| Bangaioh | Action | Treasure/ESP | Japan | 65% | Nicht geplant |
| Bass Rush E. P. Worm | Angelsimulation | Bisuko | Japan | — | Nicht geplant |
| Battle Tanx | Action | 3DO | USA | 68% | Erhältlich |
| **Big Mountain 2000** | **Snowboarding** | **South Peak Int.** | **USA** | --- | **Nicht geplant** |
| Bomberman 64 2nd Attack | Jump&Run | Hudson | Japan | — | Nicht bekannt |
| Bottom of the 9th | Baseball | Konami | USA | 70% | — |
| Brave Spirits | Wrestling | Hudson | Japan | 58% | — |
| California Speed | Rennspiel | Midway | USA | 72% | Erhältlich |
| Custom Robo | Action | Nintendo | Japan | — | Nicht bekannt |
| Dezaemon 3D | Constr. Kit | Athena | Japan | 79% | — |
| Doraemon | Jump&Run | Epoch | Japan | 48% | — |
| Doraemon 3 | Jump&Run | Epoch | Japan | --- | Nicht geplant |
| Dynamite Soccer 64 | Fußball | Imagineer | Japan | 48% | — |
| „Indiziert" | 3D-Action | GT Interactive | USA/Europa | — | Erhältlich |
| Fighters Destiny 2 | Beat 'em Up | Imagineer | Japan | 76% | — |
| Fire | Arcade | Hudson | Japan | 33% | — |
| Famista 64 | Baseball | Namco | Japan | 70% | — |
| „Indiziert" | 3D-Action | Midway | USA | — | — |
| „Indiziert" | 3D-Action | Rare | USA/Europa | — | Erhältlich |
| GI Stable | Simulation | Konami | Japan | — | — |
| Ginsei 64 | Action-Adventure | Takara | Japan | — | — |
| Golden Nugget 64 | Simulation | Westwood | USA | 33% | — |
| Habu Shogi | Tüftelei | Seta | Japan | 61% | — |
| Harvest Moon 64 | Rollenspiel | Natsume | Japan | — | Nicht geplant |
| Human Grand Prix | Rennspiel | Human | Japan | 68% | — |
| „Indiziert!" | Beat 'em Up | Nintendo | USA/Europa | — | — |
| Jangou Sim. Mah Jong Do 64 | Knobelspiel | Video System | Japan | 60% | — |
| Jeopardy | Denkspiel | GameTek | USA | 32% | — |
| Jikkyou World Soccer 3 | Fußball | Konami | Japan | 89% | — |
| J-League Eleven Beat | Fußball | Hudson | Japan | 60% | — |
| J-League Perfect Striker | Fußball | Konami | Japan | 89% | — |
| J-League Perfect Striker 99 | Fußball | Konami | Japan | 89% | Erhältlich |
| J-League Live 64 | Fußball | Victor/EA | Japan | 61% | — |
| King Of Pro Baseball | Baseball | Imagineer | Japan | 66% | — |
| Kirby 64 | Jump&Run | Nintendo | Japan | 80% | Nicht bekannt |
| Kyojin no Doshin 1 (64DD) | Action-Adventure | Nintendo | Japan | — | Nicht geplant |
| Kyojin no Doshin 2 (64DD) | Action-Adventure | Nintendo | Japan | — | Nicht geplant |
| Legend Of The Sea King | Rollenspiel | Victor Interactive | Japan | — | Nicht geplant |
| Mace: The Dark Age | Beat 'em Up | Midway | Europa/USA | 75% | Erhältlich |
| Madden NFL 2000 | Football | EA | USA | 90% | Nicht geplant |
| Mah Jong 64 | Tüftelei | Koei | Japan | 70% | — |
| Mah Jong Houroki Classic | Tüftelei | Imagineer | Japan | 69% | — |
| Mah Jong Master | Tüftelei | Konami | Japan | 70% | — |
| Mario Tennis 64 | Tennis | Nintendo | Japan | 92% | 3. November |
| Monopoly | Brettspielums. | Hasbro | USA | — | Nicht geplant |
| Nascar 2000 | Rennspiel | EA | USA | 77% | — |
| Namco Museum 64 | Compilation | Namco | USA | — | Nicht bekannt |
| NFL Blitz 2001 | Football | Midway | USA | --- | Nicht geplant |
| NFL Quarterback Club 2001 | Football | Acclaim | USA | --- | Nicht geplant |
| NHL 2000 | Eishockey | EA | USA | — | — |
| „Indiziert!" | Scroll-Beat-'em-Up | GT Interactive | USA/Europa | 68% | Erhältlich |
| „Indiziert!" | Beat 'em Up | GT Interactive | USA | — | — |
| „Indiziert!" | Beat 'em Up | Midway | USA | — | Erhältlich |
| Mario Artist Polygon Studio (64DD) | Entertainment | Nintendo | — | — | Nicht geplant |
| MLB Ken Griffey Jr. | Baseball | Nintendo | USA | 82% | — |
| NBA Courtside 2 | Basketball | Nintendo | USA | 88% | Nicht geplant |
| NBA Show Time | Basketball | Midway | USA | 70% | Nicht bekannt |
| NFL Blitz 2000 | Football | Midway | USA | — | Nicht bekannt |
| Neon Genesis Evangelion | Action | Bandai | Japan | — | — |
| Ogre Battle 64 | RPG | Quest/Nintendo | Japan | — | Nicht bekannt |
| Pikachu Genki Dechu | Entertainment | Nintendo | Japan | — | Nicht bekannt |
| **Pokémon Puzzle League** | **Denkspiel** | **Nintendo** | **Japan** | --- | **Nicht bekannt** |
| Pokémon Stadium | Action | Nintendo | Japan | 80% | Erhältlich |
| Powerful Pro Baseball 4 | Baseball | Konami | Japan | 76% | — |
| Powerful Pro Baseball 5 | Baseball | Konami | Japan | 79% | — |
| Powerful Pro Baseball 6 | Baseball | Konami | Japan | — | — |
| Powerful Pro Baseball 2000 | Baseball | Konami | Japan | 79% | Nicht geplant |
| Puyo Puyo Sun 64 | Tüftelei | Compile | Japan | 78% | — |
| Rally Challenge 2000 | Rennspiel | Imagineer | USA | — | Nicht geplant |
| „Indiziert" | 3D-Action | Midway/id | USA | — | Geplant |
| Shadows o. t. Empire (Neue V.) | Action | LucasArts | Japan | 78% | Erhältlich |
| S. Itoi's Bass Fishing No.1 | Simulation | Nintendo | Japa | — | Nicht geplant |
| Shindou Super Mario 64 | Jump&Run | Nintendo | Japan | 91% | Erhältlich |
| Shindou Wave Race 64 | Rennspiel | Nintendo | Japan | 86% | — |
| SimCity 2000 | Simulation | Imagineer | Japan | 67% | — |
| SimCity (64DD) | Simulation | Nintendo | Japan | — | Nicht geplant |
| Snowboard Kids 2 | Snowboarding | Seta | USA | 74% | Erhältlich |
| Snowspeeder | Snowboarding | Imagineer | Japan | 64% | — |
| Space Invaders | Shoot 'em Up | Activision | USA | — | Nicht geplant |
| St. Andrews Golf | Golf | Seta | Japan | 44% | — |
| Star Soldier | Shoot 'em Up | Hudson | Japan | 70% | — |
| Strike Zone | Baseball | GT Int. | USA | 68% | — |
| Super Bowling | Sport | Tommo | USA | — | Nicht geplant |
| Super Robot Spirits | Beat 'em Up | Banpresto | Japan | 45% | — |
| Tamagotchi World | Simulation | Bandai | Japan | 43% | — |
| Virtual Pro Wrestling | Wrestling | Asmik | Japan | 80% | — |
| Virtual Pro Wrestling 2 | Wrestling | Asmik | Japan | 89% | Nicht geplant |
| WCW Nitro | Wrestling | THQ | USA | 49% | Erhältlich |
| Wheel Of Fortune | Denkspiel | Gametek | USA | 40% | — |
| Wonder Project J2 | RPG | Enix | Japan | 54% | — |
| Zelda: Majora's Mask | RPG | Nintendo | Japan | 96% | 17. November |

**Abkürzungen:** 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

präsentiert

# CHART ATTACK

## LESERCHARTS

### N64/Game Boy (Color) Monat

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (2) | **Perfect Dark** | **3** |
| 2. | (1) | Pokémon Stadium | 7 |
| 3. | (4) | Zelda: Ocarina Of Time | 22 |
| 4. | (NEU) | Pokémon Snap | 1 |
| 5. | (9) | WWF Wrestlemania 2000 | 4 |
| 6. | (3) | Pokémon Rot/Blau (GB) | 11 |
| 7. | (5) | Pokémon Gelb (GB) | 4 |
| 8. | (8) | Donkey Kong 64 | 10 |
| 9. | (WE) | Mario Kart 64 | 9 |
| 10. | (WE) | F1 World Grand Prix II | 4 |
| 11. | (NEU) | Turok 3: Shadow Of Ob. | 1 |
| 12. | (6) | Super Smash Brothers | 9 |
| 13. | (WE) | FIFA 99 | 9 |
| 14. | (10) | Tony Hawk's Skateboard. | 7 |
| 15. | (12) | Mario Party | 19 |

*Beachtlich! Erwartungsgemäß ist die witzige Fotosafari aus dem Hause Nintendo kurz nach der Veröffentlichung hoch in den Lesercharts eingestiegen, Pokémon Snap schnappt sich kurzerhand Platz 4. Der zweite Neuseinsteiger dieses Monats hat Platz 11 ergattert, Turok 3 kann aber nächsten Monat sicherlich noch in eurer Gunst steigen. Nach kurzer Abwesenheit aus den Charts düst Mario Kart 64 als bester Wiedereinsteiger auf den neunten Rang.*

## Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

### N64/Game Boy (Color) Monat

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (NEU) | **Pokémon Snap** | **1** |
| 2. | (1) | Perfect Dark | 4 |
| 3. | (2) | Turok 3: Shadow Of Obli. | 2 |
| 4. | (4) | Pokémon Gelb (GB) | 4 |
| 5. | (NEU) | ISS 2000 | 1 |
| 6. | (NEU) | Perfect Dark (GBC) | 1 |
| 7. | (3) | Dragon Quest Monsters (GBC) | 7 |
| 8. | (7) | Pokémon Rot/Blau (GB) | 7 |
| 9. | (12) | Donkey Kong 64 | 10 |
| 10. | (5) | Pokémon Stadium | 6 |
| 11. | (8) | Super Smash Brothers | 9 |
| 12. | (WE) | Turok 2 | 17 |
| 13. | (NEU) | ISS 2000 (GBC) | 1 |
| 14. | (9) | Tony Hawk's Skateboarding | 6 |
| 15. | (10) | Wario Land 3 (GBC) | 5 |

*In den Verkaufscharts stürmte die Fotosafari Pokémon Snap auf Anhieb auf den Platz an der Sonne! Turok 3 musste zwar einen Platzverlust hinnehmen, der zweite Teil des Actionkrachers konnte sich dafür erneut in den Verkaufscharts platzieren. Joanna Dark klettert auch auf dem Game Boy Color die Charts hinauf. Auch die Kicker von ISS 2000 dürften sich über ihren gelungenen Neueinstieg freuen. Die GBC-Variante konnte immerhin auf dem 13. Platz einsteigen.*

## Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

### N64/Game Boy (Color) Monat

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (NEU) | **Pokémon Panepon (GBC)** | **1** |
| 2. | (NEU) | Koro Koro Kirby (GB) | 1 |
| 3. | (2) | Mario Tennis 64 | 3 |
| 4. | (1) | Paper Mario | 2 |
| 5. | (3) | Yuugioh Dual Monsters 3 (GB) | 3 |
| 6. | (4) | Medalot 3 (GB) | 2 |
| 7. | (6) | Pokémon Gold/Silber (GB) | 6 |

*Der in Deutschland unter dem Namen Pokémon Puzzle Attack erscheinende Knobelspaß für den Game Boy Color hat auf Anhieb Platz 1 der japanischen Charts erobern können. Knapp dahinter liegt mit Koro Koro Kirby der zweite Neueinsteiger. Paper Mario musste einen Sturz vom Spitzenplatz auf Rang 4 hinnehmen und auch der Sportspaß Mario Tennis 64 hat einen Platz verloren. Die Pokémon der Gold/Silber-Edition finden sich am Ende der Charts.*

## Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

### N64/Game Boy (Color) Monat

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (WE) | **Star Wars I: Racer** | **6** |
| 2. | (2) | Pokémon Yellow (GB) | 7 |
| 3. | (5) | Pokémon Red/Blue (GB) | 7 |
| 4. | (3) | Pokémon Trading Card Game (GB) | 5 |
| 5. | (1) | Kirby 64 | 2 |
| 6. | (4) | Perfect Dark | 4 |
| 7. | (6) | Pokémon Stadium | 7 |

*Nachdem Kirby erst letzten Monat an die Spitze der Charts geklettert ist, rutscht der runde Protagonist dieses Mal auf den fünften Platz ab. Überraschend taucht Star Wars I: Racer, nach längerer Abwesenheit von den Charts, wieder an der Spitze der Rangliste auf. Dahinter hat sich die Pokémon-Rasselbande mit drei Titeln für den Game Boy formiert. Perfect Dark rutscht ebenso wie Pokémon Stadium in den amerikanischen Charts weiter nach unten.*

# MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf denen ihr jeweils eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

**COMPUTEC MEDIA**
**Redaktion N-ZONE**
**Kennwort „Charts"**
**Roonstraße 21**
**90429 Nürnberg**

## MOST WANTED

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) | Zelda: Majora's Mask | 14 |
| 2. | (2) | The World Is Not Enough | 6 |
| 3. | (3) | Pokémon Gold/Silber (GB) | 8 |
| 4. | (4) | Mario Tennis | 3 |
| 5. | (NEU) | WWF No Mercy | 1 |
| 6. | (5) | Pokémon Stadium 3 | 2 |
| 7. | (7) | Dinosaur Planet | 4 |
| 8. | (9) | Banjo-Tooie | 24 |
| 9. | (8) | Hey You, Pikachu! | 2 |
| 10. | (11) | Conker's Bad Fur Day | 18 |
| 11. | (12) | Kirby 64 | 5 |
| 12. | (NEU) | Mario Party 3 | 1 |
| 13. | (14) | Mickey's Speedway USA | 3 |
| 14. | (NEU) | Roswell Conspiracies | 1 |
| 15. | (13) | StarCraft 64 | 14 |

*Bei den ersten vier Plätzen, der von euch am sehnlichsten erwarteten Games bleibt in diesem Monat alles beim Alten. Pokémon Stadium 3 musste den fünften Platz zugunsten der Hünen von WWF No Mercy räumen, das Wrestlingspektakel ist der höchste Neueinsteiger. Kaum steht der zweite Teil der Nintendo-Party in den deutschen Verkaufsregalen, da taucht schon Mario Party 3 auf Platz 12 eurer Most-Wanted-Charts auf. Der geheimnisvolle Titel Roswell Conspiracies belegt als letzter Neueinsteiger den 14. Platz.*

## An dieser Stelle stellen wir euch zukünftig die Leute hinter der N-Zone und das Wertungssystem kurz vor.

### Hans Ippisch, 30
**Redaktionsdirektor**
Zeigt sich begeistert vom Gamecube und glaubt aufgrund des starken Spiele-Line-Ups und des niedrigen Preises fest an Nintendos Erfolg.

### Jens Quentin, 30
**Leitender Redakteur**
Ist begeistert von *WWF No Mercy* und fiebert dem THQ-Titel entgegen, um sich mit Michael endlich mal wieder harte Ringmatches liefern zu können.

### Matthias Glaser, 34
**Redakteur**
Hat diverse Umzugstorturen erfolgreich hinter sich gebracht und neben seiner Videofilmsammlung nun auch seine Freundin nach Nürnberg holen können.

### Michael Pruchnicki, 22
**Redakteur**
Ein gereizter Blinddarm hatte Michael kurzerhand außer Gefecht gesetzt. Selbst im Krankenhaus hatte der Ärmste dabei keine Ruhe vor seinen Kollegen.

### André Horn, 27
**Redakteur**
Hat nach dem letzten Ausflug mit seiner Rostlaube in die Schweiz bittere Tränen vergossen, als er den Kleinwagen auf einem Schrottplatz zurücklassen musste.

### Stefanie Schwarz, 22
**Redakteurin**
Lässt bei Tom & Jerry in *Fists of Fury* ordentlich die Fäuste fliegen und bleibt somit ihrer Vorliebe für witzige Videospiel-Protagonisten auch weiterhin treu.

### Albrecht Ott, 29
**Redakteur**
Für Albrecht heißt es: Zeit zum Verwandeln! Für den Artikel zu *Power Rangers Lightspeed Rescue* schlüpfte der Neuzugang in einen schicken bunten Kampfanzug.

### Werner Spachmüller, 22
**Assistent des Redaktionsdirektors**
Ist wohlbehalten aus dem Urlaub zurückgekehrt und entdeckt nach einigen Doppel-Partien mit Jens langsam aber sicher seine Zuneigung für *Mario Tennis*.

### Redaktions-Charts

**Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?**

1. Mario Tennis (N64)
2. Mario Party 2 (N64)
3. ISS 2000 (N64)
4. Pokémon Pinball (GBC)
5. Perfect Dark (N64)

N-ZONE HIT

Nur absolute Top-Spiele mit einer Geamt-Wertung von mindestens 85% erhalten von uns den begehrten N-Zone-Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): Oktober '99

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

# F1 RACING CHAMPIONSHIP

N-ZONE HIT

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-2
- **Hersteller**: Ubi Soft
- **Internet**: www.ubisoft.com

***Während andere F1-Titel regelmäßig als Hauptverkaufsargument aktuelle, offizielle Lizenzen anführen, setzt Ubi Softs neue Formel-1-Simulation von vornherein voll auf Realismus und Fahrspaß. Die nicht mehr taufrische Lizenz der 1999er Weltmeisterschaft reicht dafür völlig.***

Auf dem N64 laufen die Motoren heiß: Ab November könnt ihr euch mit Ubi Softs neuem *F1 Racing Championship* Formel-1-Duelle liefern wie die echten Profis. Die offizielle Lizenz der FOA (Formula One Administration) zur 1999er Weltmeisterschafts-Saison macht's möglich: Als einer von 22 Original-Fahrern der 11 Rennteams von 1999 geht ihr nach und nach auf jeder der 16 damals offiziellen Formel-1-Strecken an den Start und kämpft euch mit einer ordentlichen Prise Fahrgeschick allmählich auf die Pole Position oder unter die ersten sechs Piloten vor, um weiterzukommen. Doch nicht zu früh gefreut: Der realistisch knackige Schwierigkeitsgrad des Profi-Fahrers wird euch – zumindest anfangs – gehörig ins Schleudern bringen, so dass so mancher eurer ersten Rennausflüge schon bald im Kiesbett enden dürfte. Gut, dass ihr euch da im Trainings-Modus die nötige Lenk- und Brems-Routine aneignen

**GRAZIE** Die zum Verlieben schönen Formel-1-Boliden sind fast so große Stars wie ihre jeweiligen Fahrer.

**SANDSTURM** Am Pistenrand schaufeln eure Pneus Erde wie bei einer Offroad-Rallye.

**SCHLEUDERGANG** Schleudert euer Flitzer, zeichnen die Reifen Spuren ins Gras.

**HÄKKINEN** Farbechte Finger: Als McLaren-Pilot blitzen sogar eure Handschuhe silbern.

**SONNTAGSWETTER** Strahlenden Sonnenschein wie hier wünscht man sich oft auch für die echte Formel-1-Weltmeisterschaft.

**CHECKPOINT** Schafft ihr einen Checkpoint innerhalb des Zeitlimits, gibt's für jede gewonnene Sekunde ordentlich Sonderpunkte.

könnt, denn nur viel Übung beschert euch letztlich die ersehnten Erfolge. Während ihr im Arcade-Modus wie üblich sofort losbrettern könnt, stellt der Simulations-Modus schon deutlich größere Anforderungen an Renngeschick und Ausdauer. Neben Training, Einzelrennen und Zeitfahren könnt ihr hier auch den beschwerlichen Weg durch eine ganze Weltmeisterschafts-Saison bestreiten. Je nach Wetterlage sind dabei natürlich auch eure Tuning-Künste und eine Menge technisches Gespür beim Wagen-Setup gefragt.

**DAMPFMASCHINE** Bei Fahrfehlern schleudert der Wagen und lässt Qualm und Rauch aufsteigen.

**PIT STOP** Die Boxencrews sind nur spärlich animiert, dafür kreist die Kamera stetig um die Szene.

## Zweier-Duell und Boxenstopp

Massenhaft Spielspaß verspricht auch der senkrecht geteilte Zweispieler-Splitscreen, bei dem ihr zwar zusätzliche KI-Gegnerfahrer auf der Piste vermissen werdet, dafür aber mit stets flüssiger Bildrate euren menschlichen Widersacher gekonnt ausmanövrieren könnt. Der ohnehin recht anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad des Spiels wird dabei durch die eingeschränkte Sicht des senkrecht halbierten Splitscreen noch einmal verschärft: Eine echte Herausforderung! Übrigens: Bei einem Boxenstopp werden Wagen und Fahrer von (eher spärlich) animierten Boxencrews betreut, während parallel auf dem Bildschirm die benötigte Wartungszeit abläuft. Im direkten Vergleich zur PlayStation-Variante wirkt die N64-Grafik des Titels leider etwas neblig und verwaschen. Insgesamt ist *F1 Racing Championship* für das N64 eine rundum solide und realistische Rennsimulation. Schade nur, dass Ubi Soft mit dem bereits für März angekündigten Titel (siehe N-Zone 01/2000) erst so verspätet erscheint und zudem noch auf die 1999er Lizenz „von gestern" baut – denn trotz durchweg kurzweiliger und spannender Unterhaltung schafft man so natürlich keine Spitzenwertung für Top-Aktualität.

*Matthias Glaser*

**SPLITSCREEN** Duelle gibt's am senkrecht geteilten Bildschirm.

**SETUP** Vor jedem Rennen schraubt ihr an den Boliden.

### IM VERGLEICH

| | | |
|---|---|---|
| 1. World Driver Championship | Midway | 89% |
| 2. F1 World Grand Prix II | Nintendo | 88% |
| 3. Racing Simulation 2 | Ubi Soft | 87% |
| 4. F1 Racing Championship | Ubi Soft | 85% |
| 5. F1 Pole Position | Ubi Soft | 76% |

*Als rundum solider, anspruchsvoller und vor allem fahrerisch realistischer Renntitel schafft Ubi Softs F1 Racing Championship problemlos den Einstieg in die Oberliga der N64-Formel-1-Spiele. Dass der Titel allerdings trotzdem nicht auf der Pole Position oder einem der vordersten Ränge landet, liegt vor allem am verspäteten Release und der kaum noch aktuellen F1-Lizenz der 1999er Saison.*

### MEINE MEINUNG!

*Ein gelungenes Rennspiel! Nachdem ich anfangs meinen Lieblings-Ferrari diverse Male auf Schlitterpartie ins Kiesbett schickte, musste ich den fahrerischen Anspruch und die realistische Wagenphysik des Titels anerkennen. Mit etwas Training kam ich bald schon besser um die Kurven und konnte mich schließlich ganz dem Spielspaß und den Platzkämpfen mit der harten Rennkonkurrenz hingeben. Auch die Hochgeschwindigkeits-Duelle für zwei sind ganz klar ein gefundenes Fressen für Spieleredakteure und Leser.* *Matthias*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

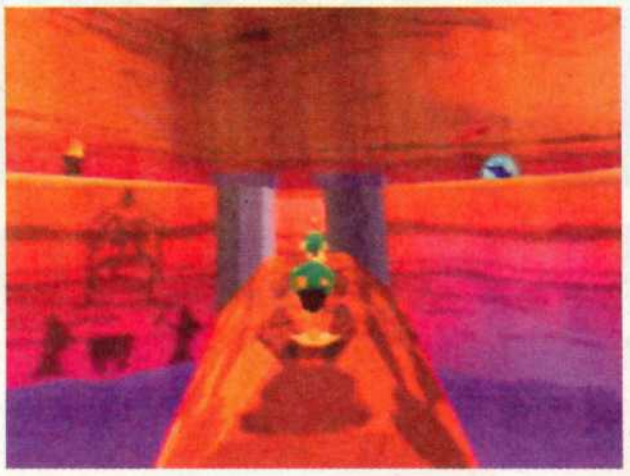
### BEWERTUNG

*Titel: .....F1 Racing Championship*
*System:.....Nintendo 64*
*Genre:.....Rennspiel*
*Spieler: .....1-2*
*Save Game:.....Controller Pak*
*Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja*
*Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein*
*Levels: .....16 Strecken*
*Preis:.....DM 119,95*
*Datenträger: .....256-MBit-Modul*
*Hersteller:.....Ubi Soft*
*Entwickler: .....Ubi Soft*
*Sprache:.....Deutsch*
*Schwierigkeitsgrad:.....Variabel*
*Veröffentlichung: .....November*

*Grafik: .....82%*
*Sound: .....80%*
*Dauerspaß: .....87%*

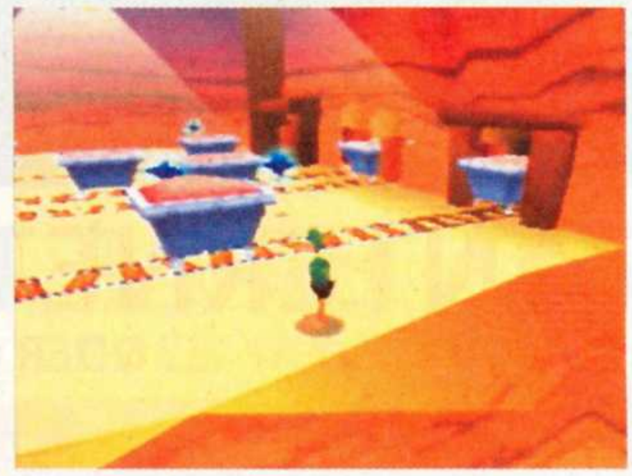
*Gesamtwertung:* **85%**

*Beurteilung: Fahrerisch anspruchsvolle, rundum solide Formel-1-Simulation mit nicht mehr ganz taufrischer, offizieller Lizenz der Weltmeisterschafts-Saison 1999.*



SPRUNGHAFT Bei der schwammigen Steuerung ist es nicht leicht, die Balance zu halten.

SCHIEBUNG! Stark ist Dodgers ja wirklich – hier verschiebt er riesige Holzkisten.



FROGGER? Irgendwie erinnern solche Szenen an einen bestimmten Arcade-Klassiker.

# DAFFY DUCK

## ALS WELTRAUMHELD DUCK DODGERS

| | |
|---|---|
| Genre | Jump&Run |
| Spieler | 1 |
| Hersteller | Infogrames |
| Internet | www.infogrames.de |

***Sie sind klein, gelb und gefährlich und ihr müsst sie euch alle schnappen! Nein, die Rede ist diesmal nicht von den putzigen Pokémon, sondern von Energie-Atomen, die Marsmensch Marvin braucht, um seine Superkanone anzuheizen. Als Duck Dodgers müsst ihr ihm zuvorkommen!***

Weltraumhelden haben es nicht leicht. Wenn es hart auf hart kommt, sind sie die Einzigen, die noch das Universum retten können. Diesmal lastet diese schwere Bürde auf den schmalen Schultern von Daffy Duck alias Duck Dodgers. Mutig nimmt er den Auftrag an, Marvin den Marsmenschen aufzuhalten, der einen Superlaser gebaut hat, um das Universum zu vernichten. Aber dem Bösewicht fehlt die Energie für sein Riesenbaby. Also schickt er seine Helfer los, Atome zu finden, die den Laser in Schwung bringen sollen. Das kann Dodgers natürlich nicht hinnehmen und macht sich nun seinerseits auf die Suche nach den wertvollen, gelben Kugeln. Diese befinden sich in über dreißig 3D-Levels beziehungsweise fünf verschiedenen Welten. Ihr müsst den lispelnden Enterich in Außenansicht über Abgründe, durch Tunnels und an gefährlichen Fallen vorbeilenken und euch gleichzeitig gegen die Gefolgsleute des Marsianers zur Wehr setzen. Zwischendurch warten dann auch noch ein paar Rätsel auf euer Knobelgeschick, allerdings sind diese nicht besonders anspruchsvoll. Dafür geht dem Auffinden der Atome meistens eine mühsame Sucherei voran.

### Ente im Schlafrock

Auch wenn das Spiel im Ganzen nicht besonders schwer ist, werdet ihr schnell merken, worin der besondere Anspruch besteht. Die Steuerung ist nämlich so unpräzise, dass ihr an vielen Abgründen verzweifelt. Nimmt man dann noch die lose Kameraperspektive dazu, gestalten sich punktge-

ATOMARE GEFAHR Diese leuchtenden Brocken sind das Ziel von Marvin. Schnappt sie euch zuerst, um ihn aufhalten zu können!

WELTENRETTER Daffy Duck macht in seinem hautengen Anzug durchaus eine gute Figur – für eine Ente ...

**FREMDE PLANETEN** Der Daffy-Duck-Kopf unten links verändert seinen Gesichtsausdruck, je häufiger euer Held getroffen wird.

naue Sprünge als nahezu unmöglich. Abgesehen davon ist *Duck Dodgers* aber ein spaßiges Spiel mit bekannten Charakteren und lustigen Mini-Games. Die Bewegungsabläufe und Sprachsamples scheinen direkt den Cartoons entsprungen zu sein, ebenso die gesamten Welten, in denen die Action stattfindet. Mit Dodgers Bewegungsabläufen, besonders wenn er schwimmt oder schleicht, haben sich die Programmierer genau an die Comicvorlage gehalten. Auch bei den Endgegnern, die euch alle aus den Cartoons bekannt sein dürften, wurde mit Details nicht gespart. Alles in allem ein witziges 3D-Jump&Run mit knuffigem Comicflair.

*Stefanie Schwarz*

**FILETIERT** Konzentriert euch auf Endgegner Hassans Kopf!

## BEWERTUNG

*Titel:....Daffy Duck als Weltraumheld Duck Dodgers*
*System:....Nintendo 64*
*Genre:....Jump&Run*
*Spieler:....1*
*Save Game:....Controller Pak*
*Rumble-Pak-Unterstützung:....Ja*
*Expansion-Pak-Unterstützung:..Nein*
*Levels:....30+*
*Preis:....DM 119,95*
*Datenträger:....256-MBit-Modul*
*Hersteller:....Infogrames*
*Entwickler:....Paradigm*
*Sprache:....Deutsch*
*Schwierigkeitsgrad:....Mittel*
*Veröffentlichung:....18. Oktober*

*Grafik: .....81%*
*Sound: .....77%*
*Dauerspaß: .....76%*

**Gesamtwertung: 77%**

*Beurteilung: Eigentlich ein 3D-Jump&Run der alten Schule, mit quietschig bunter Grafik und ebenso quietschigem Sound. Zum Glück haben sich die Entwickler aber viele nette Kleinigkeiten einfallen lassen, um dieses Spiel ein bisschen von den anderen abzuheben.*

**HELFERSHELFER** Schweinchen Dick fungiert als euer Assistent.

## MEINE MEINUNG!

*Verdammt! Schon wieder daneben! Besonders die sehr schwammige Steuerung kann einem Jump&Run-Fan schon einige Nerven kosten – vor allem an Stellen, an denen punktgenaue Sprünge erforderlich sind. Schade eigentlich, denn ansonsten ist Duck Dodgers sowohl grafisch als auch vom Gameplay her ein gelungener Titel. Auch wenn das Spiel eher für die jüngere Generation gedacht ist, werden vor allem Looney-Tunes-Fans ihre helle Freude an diesem äußerst cartoonigen Titel haben. Stefanie*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

# Heft verpasst?

08/00

09/00

10/00

## Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

| | | |
|---|---|---|
| ❒ N-ZONE 08/00 | zu DM 3,90 | |
| ❒ N-ZONE 09/00 | zu DM 3,90 | |
| ❒ N-ZONE 10/00 | zu DM 3,90 | |
| | zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale | DM 3,- |
| | GESAMTBETRAG | |

**Meine Adresse:** (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

**Gewünschte Zahlungsweise:**
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

N-ZONE HIT

ZIELWASSER Beim Ring Shot solltet ihr während des Matches möglichst viele Ringe treffen. Waluigi besticht durch seine gute Vorhand.

UNTER PALMEN Auf Donkey Kongs Heimcourt spielt ihr im dichten Dschungel. Die Extraplätze sind farbenfroh gestaltet.

# MARIO TENNIS

***Mit Mario Tennis setzt Nintendo die knuffige Sport-Serie um den beleibten Rohrverleger auf dem N64 eindrucksvoll fort.***

- **Genre**: Tennis
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.mariotennis.com

Nachdem die Entwickler von Camelot zuletzt mit *Mario Golf* ihre Klasse bewiesen haben, lassen sie nun insgesamt 14 Nintendo-Charaktere (plus zwei Bonusspieler) auf Sandplatz, Hartplatz oder Rasen auflaufen. Neben dem Namenspaten selbst schwingen unter anderem Peach, Donkey Kong, Daisy und Neuzugang Waluigi (Warios böser Bruder) das Racket, wobei die Spieler individuelle Stärken mitbringen. Die kleineren Tenniscracks wie Yoshi bestechen durch Schnelligkeit und Technik, während der kräftige Donkey, der wilde Wario oder der brachiale Bowser die Gegner mit knallharten Schlägen über den Court scheuchen. Wer im Turniermodus, beim Ring Shot, der Bowsers Stage oder der Piranha Challenge gute Leistungen zeigt, wird mit zwei zusätzlichen Charakteren (Shy Guy und Donkey Kong Jr.) sowie witzigen Bonusplätzen belohnt.



## Advantage Mario

Das Gameplay überzeugt mit einer eingängigen und durchdachten Steuerung, die alle Feinheiten wie Lobs, Stopps, Überkopf- oder Passierbälle beinhaltet. Anfänger sind sofort im Spiel und Profis können ihr Spiel stetig verfeinern, um den Gegner mit noch extremeren Winkeln und überraschenden Crossbällen zur Verzweiflung zu bringen. Trotz des realistischen Spielprinzips wurde das typische Nintendo-Flair nicht vernachlässigt. Wario kugelt bei der Hatz nach dem Filzball über den Platz und wenn Prinzessin Peach den Ball trifft, steigen rosa Herzchen auf. Überdies sorgen die witzigen Jubel- bzw. Frustausbrüche der Nintendo-Schar für viele Lacher vor dem Bildschirm.

*Jens Quentin*

AFFIG Donkey Kong haut seinen Gegnern die Bälle nur so um die Ohren.

BONUS Jeder der Tennisspieler hat individuelle Stärken.

BUBBLE BOBBLE Grafikeffekte zeigen starke Schläge an.

WACKELIG Extras und ein kippender Court bringen Spaß.

## MEINE MEINUNG!

*Besonders im genialen Mehrspielermodus fesselt Mario Tennis mit der bewährten Mischung aus superber Spielbarkeit und Nintendos Knuddel-Optik an den Bildschirm. Damit jedoch auch im Einzelspielermodus keine Langeweile aufkommt, hat man neben spaßigen Spielmodi für anspruchsvolle CPU-Cracks gesorgt, gegen die jeder Punkt überlegt herausgespielt werden muss. Selbst Tennismuffel werden begeistert sein, für Fans von Mario Kart 64 und Mario Golf ist Mario Tennis sowieso ein Pflichtkauf.* *Jens*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|

## BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | Mario Tennis |
| System: | Nintendo 64 |
| Genre: | Tennis |
| Spieler: | 1-4 |
| Save Game: | Batterieintern |
| Rumble-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Expansion-Pak-Unterstützung: | Nein |
| Levels: | 8 Spielmodi |
| Preis: | Ca. DM 120,- |
| Datenträger: | 128-MBit-Modul |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Camelot Software Planning |
| Sprache: | Englisch |
| Schwierigkeitsgrad: | 4 Spielstufen |
| Veröffentlichung: | 3. November |

| | |
|---|---|
| Grafik: | 82% |
| Sound: | 77% |
| Dauerspaß: | 95% |
| Gesamtwertung: | 92% |

Beurteilung: *Perfekte Mischung aus realistischer Spieltiefe und unschlagbarem Spielspaß Marke Nintendo.*

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!

**Import Test**

Release (D): 2001

**DREI NEUE** Am Start mit Waninoko, Hinoarashi oder Chikorita.

**KLOTZIG** Das Baustein-Duell von Haganeru und Pikachu.

# POKÉMON PUZZLE ATTACK

N-ZONE HIT

- **Genre** Geschicklichkeit
- **Spieler** 1-2
- **Hersteller** Nintendo
- **Internet** www.pokemon.com

**2001 soll es auch im deutschen Handel stehen: Wir testen für euch schon jetzt die Japan-Import-Version von Pokémon Puzzle Attack für den GBC.**

*Pokémon Puzzle Attack* (Japan: *Pokémon De Panepon*) greift auf das geniale Spielprinzip von *Tetris Attack* zurück: Am Bildschirm wachsen bunte Klötzchen in die Höhe, die ihr sortieren müsst. Drei (oder mehr) gleiche Klötzchen in einer Reihe zerplatzen und bringen Punkte. Drei Schwierigkeitsgrade und das stufenlos regelbare „Wachstumstempo" der Klötzchentürme sorgen dafür, dass Einsteiger und *Tetris*-Veteranen ordentlich gefordert werden. Im Spielverlauf tretet ihr gegen 16 Pokémon-Trainer an und schaltet mit geschafften Levels neue Spielhintergründe und Pokémon-Eier für Neuzüchtungen frei. Spannung verspricht auch das Zweispieler-Game per Link-Kabel. Sechs Einspieler- und drei Zweispielermodi, ein Tutorial und ein Profi-Modus dürften auch hier zu Lande Spieler aller Klassen begeistern.

*Matthias Glaser*

## BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | Pokémon Puzzle Attack |
| System: | Game Boy Color |
| Genre: | Geschicklichkeit |
| Spieler: | 1-2 (Link-Kabel) |
| Schwierigkeitsgrad: | 3 Stufen |
| Speichern: | Batterie |
| Levels: | – |
| Preis: | Nicht bekannt |
| Hersteller: | Nintendo |
| Sprache: | Japanisch |
| BRD-Veröffentlichung: | 2001 |
| Import aus: | Japan |
| Störfaktor Sprache: | Gering |

| | |
|---|---|
| Grafik: | 74% |
| Sound: | 72% |
| Dauerspaß: | 88% |
| Gesamtwertung: | 85% |

IMPORT

*Beurteilung: Gelungener, kurzweiliger Abkömmling von Tetris Attack im Pokémon-Look, der neben der sofort süchtig machenden Spielidee, farbige Würfel zu sortieren, vor allem durch die Vielzahl verschiedener Spielmodi überzeugt.*

**PUMMELUFF** Besondere Klötzchen bringen massig Bonus.

## MEINE MEINUNG!

*Wer wirklich noch nie Tetris oder Tetris Attack gespielt hat, sollte spätestens mit Pokémon Puzzle Attack ins Geschicklichkeits-Genre einsteigen! Abgesehen vom höllischen Puzzlespaß, den der Titel von Anfang an bereits als japanische Version verbreitet, ist vor allem die Idee, das Tetris-Spielprinzip ins Pokémon-Universum einzubinden und neue Pokémon aus Gold/Silber zum altbekannten Klötzchen-Kampf antreten zu lassen, ein weiterer großer Kaufanreiz für jeden Fan von Pikachu und Co.* Matthias

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|


NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de

ARJAY GAMES

www.arjay-games.de
24 Stunden rund um die Uhr!

NINTENDO

| | |
|---|---|
| Grundgerät PAL Color Edition | 199,00 |
| Grundgerät PAL Pikachu | 249,00 |
| Joypad versch. Farben | 59,95 |
| Rumble Pak | 39,95 |
| Memory Card | 39,95 |
| Expansion Pak 4MB Nintendo | 64,95 |
| Transfer Pak f. GameBoy Spielstände | 39,95 |
| Aidyn Chronicles | 129,95 |
| Castlevania 2: Legacy of Darkness | 129,95 |
| Daikatana | 119,95 |
| Donald Duck: Quack Attack | 119,95 |
| Duck Dodgers feat. Duffy Duck | 119,95 |
| Excite Bike | 119,95 |
| F1 Racing Championship | 129,95 |
| Int. SuperStarSoccer 2000 | 129,95 |
| Int. Track & Field Summer Games | 129,95 |
| Mario Party 2 | 129,95 |
| Perfect Dark UK | 139,95 |
| Pokemon Snap! | 119,95 |
| Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak | 149,95 |
| Spieleberater Pokemon | 24,95 |
| Ridge Racer 64 | 129,95 |
| Starcraft | 129,95 |
| Tony Hawk´s Pro Skater 2 | 119,95 |
| Turok 3 | 129,95 |
| Winback | 129,95 |
| WWF No Mercy | 129,95 |

GAME BOY

| | |
|---|---|
| Grundgerät Color | 149,00 |
| GameLink Kabel | 19,95 |
| Light Max 2 | 39,95 |
| Game & Watch Gallery 3 | 49,95 |
| Bust A Move Millenium | 69,95 |
| Donkey Kong Country | 69,95 |
| Ghosts´n Goblins | 69,95 |
| Heroes of Might & Magic | 69,95 |
| Metal Gear Solid | 69,95 |
| Moohrhuhnjagt | 69,95 |
| Pokemon rote Edition | 69,95 |
| Pokemon blaue Edition | 69,95 |
| Pokemon gelbe Edition | 69,95 |
| Pokemon Pinball | 69,95 |
| Pokemon Trading Card Game | 69,95 |
| Rayman | 69,95 |
| Return of the Ninja | 69,95 |
| Tweety´s High Flying Adventure | 69,95 |
| Wario Land 3 | 69,95 |

Fragen Sie telefonisch nach Neuheiten...!

Zelda: Majora´s Mask
149,95 DM

Online Shopping
Mit THAWTE Security

Laut der Zeitschrift TOMORROW eine der besten Adressen im Internet
"Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden"

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Kommt am 17. November! Vorbestellung nicht vergessen!

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN

*Versandkostenfrei bestellen!

0221-160 7 111

*Eure Meinung ist gefragt!*

# LESERBRIEFE

***Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de***

## *Beschwerde*

**Ich wollte mich eigentlich nur bei euch beschweren, weil ihr so viel Pokémon in eurem Magazin N-Zone bringt. Ihr habt doch jetzt ein neues Magazin, Kids Zone oder wie das heißt. Packt doch den ganzen Pokémon-Müll in die Zeitung, denn es gibt auch noch ältere Leser, die die N-Zone mal gut fanden, aber das hat sich schon geändert. Es geht vielen schon auf die Nerven, dass Nintendo so ein Kiddy-Image hat, aber darum gehen ja auch viele Leute in meinem Alter (16) zu einem Importhändler. Denn Kinder bis zwölf Jahren geben bestimmt weniger für Konsolen und Spiele aus als ältere. Und wenn Nintendo mal ein gutes Spiel im Repertoire hat, wird es prompt indiziert. Es ist einfach lächerlich. Auf der PlayStation kommen viel brutalere Spiele heraus (z. B. *Dino Crisis*). Jetzt kommt mir nicht mit dem Argument: „Es werden auch viele PlayStation-Games indiziert". Es ist eine Tatsache, dass es mehr Spiele der brutaleren Art gibt als bei Nintendo. Nintendo baut dieses Image auch noch immer weiter aus. Es erscheinen Spiele wie *Mario Tennis 64* und zur Krönung noch *Pokémon Stadium*. Es ist bald genug. Jetzt noch zu meiner Frage: Ich habe im Internet auf der Konami-Homepage gelesen, dass sich Konami die Fußballernamenslizenz gesichert hat. Wird dies bei *ISS 2000* für N64 schon integriert sein?**

**N-ZONE** Du solltest nicht vergessen, dass ein Großteil unserer Leserschaft diesen schätzt und sich liebend gerne mit Traumato und Co. beschäftigt. Dass dieses Phänomen natürlich auch eine Altersfrage ist, steht außer Zweifel. Du scheinst der Meinung zu sein, dass nur ein brutales Spiel ein gutes Spiel ist. Gerade Nintendo hat aber bewiesen, dass ein durchdachtes Gameplay und innovative Ideen ein gutes Spiel ausmachen und nicht die Tatsache, wie viel Blut auf dem Bildschirm fließt. Nicht umsonst gehören Klassiker wie *Super Mario 64*, *Mario Kart*, *Wave Race 64* oder *Mario Tennis 64* auch unter älteren Spielern zu den absoluten Lieblingsspielen. Konami hat sich die Lizenz der FIFPro gesichert. Allerdings wird diese erst bei zukünftigen Spielen der ISS-Serie integriert sein, bei *ISS 2000* laufen die Kicker noch mit Fantasienamen ins Stadion ein.

*Torsten Lippert*

**Schickt eure Briefe an:**
**COMPUTEC MEDIA**
**Redaktion N-ZONE**
**Kennwort Leserbriefe**
**Roonstraße 21**
**90429 NÜRNBERG**
**E-MAIL:** nzone@computec.de

## *Hässlicher Klotz?*

**Den Game Boy Advance finde ich voll cool, er sieht prima aus und die Grafik ist fast wie beim Nintendo 64. Kann man die Games von normalen Game Boys auch darauf spielen und wann kommt er etwa in der Schweiz heraus?**

**N-ZONE** Mit dem Game Boy Advance wird Nintendo seine Vorherrschaft im Handheld-Bereich sicherlich festigen können. Du kannst beruhigt sein: Deine gesamte Game-Boy-Spiele-Sammlung lässt sich auch auf dem Game Boy Advance problemlos abspielen. Man kann davon ausgehen, dass das neue Handheld auch in der Schweiz im Juli 2001 erscheinen wird.

**Ist der Nintendo Gamecube eigentlich Nintendo Dolphin? Ich hoffe nicht, denn wenn er es ist, hat Nintendo den Kampf gegen PlayStation 2 und die Xbox schon verloren, denn ich finde ihn richtig SCHEUSSLICH.**

**N-ZONE** Beim Gamecube handelt es sich tatsächlich um die Konsole, die Nintendo bisher unter dem Namen Dolphin angekündigt hat. Wir geben dir durchaus Recht, dass das Design des Gamecube zumindest gewöhnungsbedürftig ist. Das Urteil „scheußlich" finden wir allerdings zu hart. Schließlich kommt es (genau wie beim Menschen) auf die inneren Werte an – und da hat der Gamecube im direkten Vergleich zur Konkurrenz gute Karten. Außerdem sollte man beim Spielen ja nicht auf die Konsole, sondern auf den Bildschirm schauen und bei möglichen Gamecube-Topspielen wie *Wave Race* oder *Zelda* wirst auch du sicherlich noch deine negative Einstellung zum Zauberwürfel ändern, wetten?

*Adrian Heinige*

## *Chancenlos?*

**Ich frage mich, wo im Feld der Next-Generation-Konso-**

**len noch Platz für den Nintendo Gamecube ist. Es ist schade, dass Nintendo so eine hässliche Konsole auf den Markt bringt, die wahrscheinlich auch nicht so vielseitig einsetzbar ist wie die PlayStation 2 oder die Xbox. Vielleicht spricht der Preis dann für Nintendo, aber wenn die PlayStation 2 erst einmal erschienen ist, dauert es noch ein Jahr, bis der Gamecube erscheinen wird!**

N-ZONE Gerade die Konzentration von Nintendo auf das Wesentliche, das Spielen, könnte der große Vorteil für Nintendo sein. Was nützen zahlreiche Zusatzfunktionen, wenn es keine wirklich guten neuen, vor allem innovativen Spiele gibt? Das beste Beispiel bietet der direkte Konkurrent Sony mit der PlayStation 2: Nach statistischen Erhebungen nutzen sehr viele Käufer der PlayStation 2 die neue Konsole vor allem zum Abspielen von Film-DVDs, während der geringere Teil der Käufer die Spielfunktion nutzt. Grund dafür ist sicherlich das nicht gerade beeindruckende Line-Up an Spiele-Titeln, die zum Launch der Konsole erhältlich waren. Nintendo wird diesen Fehler sicherlich nicht wiederholen, nach dem Motto „Qualität statt Quantität" werden sich unter den fünf Titeln, die zum Erscheinen der Konsole in Japan erhältlich sein werden, absolute Kracher befinden. Durch den Verzicht auf die mit teuren Lizenzen verbundene DVD-Technik hat Nintendo natürlich auch nicht zuletzt in Sachen Preis eindeutige Vorteile. So wird der Preis des Gamecube aller Voraussicht nach nicht über DM 500,- liegen, während die PlayStation 2 mit DM 869,- nicht gerade als Schnäppchen bezeichnet werden kann. Auch der Erscheinungstermin, der gut ein Jahr hinter dem der PlayStation 2 liegen wird, ist kein Riesennachteil. Immerhin musst du bedenken, dass Sony und Nintendo unterschiedliche Zielgruppen (Altersstufen) erreichen wollen, so dass sich die meisten entweder eine PlayStation 2 oder einen Gamecube zulegen werden.

*Thomas Marte*

## *Unterschiede*

**Ich würde mir gerne *Perfect Dark* kaufen, kann mich nur noch nicht entscheiden, ob ich mir die US- oder PAL-Version kaufen soll. Deshalb habe ich zwei Fragen an euch: Stimmt es, dass es bei der österreichischen Version grünes Blut anstatt rotem Blut gibt? Stimmt es, dass die US-Version von *Perfect Dark* zwei Spielmodi mehr hat?**

N-ZONE Bis auf die deutschen Texte ist die österreichische PAL-Version des Rare-Meisterwerks mit der US-Version identisch. Auch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Spielmodi ist bei beiden Versionen gleich.

*Dennis Westermann*

## *Action-Adventure*

**Ich wollte euch fragen, ob für den Gamecube ein Spiel wie *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid* oder *Perfect Dark* erscheinen wird.**

N-ZONE Fans von Action-Adventures werden mit Sicherheit auch auf dem Gamecube nicht auf ihr Lieblingsgenre verzichten müssen. Wie wir bereits in der N-Zone 6/2000 berichtet haben, kursieren beispielsweise bereits seit längerem heiße Gerüchte um eine Fortsetzung von Joanna Darks Abenteuern auf dem Gamecube. Aufgrund des Erfolgs des Vorgängers ist eine Umsetzung von *Perfect Dark* auf Nintendos Next-Generation-Konsole wahrscheinlich. Wenn du es lieber gruselig magst, solltest du dir schon mal das schaurigschöne *Resident Evil Zero* vormerken.

*Sebastian Gleiss*



# N-ZONE ZEUGNIS

**5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!**

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!**

**1.** Wie alt bist du? _____ Jahre

**2.** Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

| | Habe ich: | Will ich kaufen: | Berichte erwünscht! |
|---|---|---|---|
| Nintendo 64 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy | ❑ | ❑ | ❑ |
| Gamecube | ❑ | ❑ | ❑ |
| GB Advance | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation 2 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Dreamcast | ❑ | ❑ | ❑ |
| Xbox | ❑ | ❑ | ❑ |
| PC | ❑ | ❑ | ❑ |

**3.** Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

**4.** Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

**5.** Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

**6.** Pokémon-Charts: Welche drei Pokémon-Artikel (nicht nur Videospiele) gefallen dir im Augenblick am besten?
1. _____
2. _____
3. _____

**7.** Pokémon-Most-Wanted-Charts: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Pokémon-Produkte (nicht nur Videospiele) wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____

**8.** Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

| | Schulnote | Mehr | Genauso viel | Weniger |
|---|---|---|---|---|
| Pokémon-Zone | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Pokémon Trading Card Game | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Gamecube-News | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game-Boy-Advance-News | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Power Rangers Light. Re. | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Zelda: Majora's Mask | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Banjo-Tooie | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Conker's Bad Fur Day | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Tom & Jerry in Fists of Fury | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| F-1 Racing Championship | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Duck Dodgers | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mario Tennis | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Pokémon Puzzle Attack | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Cheats & Codes | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Komplettlösung Turok 3 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |

**9.** Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

| | Sehr | Ziemlich | Weniger |
|---|---|---|---|
| Fachkundig | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kritisch | ❑ | ❑ | ❑ |
| Informativ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Aktuell | ❑ | ❑ | ❑ |
| Übersichtlich | ❑ | ❑ | ❑ |
| Ist das Geld wert | ❑ | ❑ | ❑ |
| Optisch ansprechend | ❑ | ❑ | ❑ |

**10.** Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 11/2000)
Ausgabe: _____/_____

**11.** Ich kaufe die N-Zone ca. _____ mal pro Jahr

**12.** Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____ _____

**13.** Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

**14.** Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

**15.** Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____

**16.** Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 11 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg**
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

*Die Geheimnisse der Spiele*

# CHEATS & CODES

***Diese Ausgabe unserer Cheats & Codes steht ganz im Zeichen von Turok 3: Shadow Of Oblivion. Für all diejenigen unter euch, die trotz unserer umfangreichen Komplettlösung Schwierigkeiten bei der Mutantenjagd haben, dürften die Secrets genau zum rechten Zeitpunkt kommen. Ich möchte bei dieser Gelegenheit darauf hinweisen, dass Acclaim entgegen ersten Informationen nun doch keine deutsche Fassung des Actionknallers auf den Markt bringen wird, wie wir es in unserem Test angekündigt hatten. Wie immer viel Spaß wünscht***

***Euer Jens Quentin***

## Turok 3: Shadow Of Oblivion

Geht ins Secret-Menü und gebt die folgenden Cheats in dem „Enter New Secret"-Bildschirm ein. Im Secret-Menü könnt ihr die Cheats aktivieren.

**Unverwundbarkeit:**
Rabe, Fisch, Adler, Bär, Echse, Hase
**Alle Waffen:**
Eule, Bär, Eule, Käfer, Falke, Eule
**Ultra-Waffen:**
Rabe, Falke, Stier, Frosch, Schlange, Adler
**Unendliche Menge Munition:**
Fisch, Elch, Stier, Schlange, Adler, Fisch
**Alle Schlüssel:**
Echse, Libelle, Stier, Bär, Wolf, Adler
**Warp Level 1:**
Frosch, Elch, Pferd, Libelle, Wolf, Hase
**Warp Level 2:**
Eule, Eule, Pferd, Elch, Elch, Elch
**Warp Level 3:**
Eule, Hase, Bär, Käfer, Frosch, Puma
**Warp Level 4:**
Bär, Pferd, Rabe, Adler, Pferd, Kojote
**Warp Level 5:**
Bär, Libelle, Pferd, Bär, Frosch, Elch
**Kopflose Gegner:**
Echse, Elch, Adler, Eule, Fisch, Pferd
**Große Köpfe:**
Puma, Wolf, Schlange, Hase, Echse, Kojote
**Große Hände und Füße:**
Echse, Echse, Libelle, Pferd, Echse, Kojote
**Stick-Man-Modus:**
Pferd, Adler, Schlange, Puma, Käfer, Fisch
**Kleine Gegner:**
Frosch, Frosch, Fisch, Käfer, Wolf, Puma
**Mannequin-Modus:**
Schlange, Stier, Schlange, Frosch, Bär, Elch
**Linien-Modus:**
Jaguar, Pferd, Elch, Fisch, Jaguar, Falke
**Schreie-Modus:**
Libelle, Stier, Hase, Fisch, Adler, Rabe
**Gouraud-Shaded-Modus:**
Echse, Fisch, Käfer, Fisch, Wolf, Libelle
**Verrückte Menüs:**
Hase, Eule, Pferd, Käfer, Bär, Bär
**Pause-Bildschirm:**
Hase, Eule, Echse, Elch, Fisch, Hase
**Credits:**
Elch, Elch, Elch, Elch, Elch, Elch

**STRANGE Der „Gouraud-Shaded"-Cheat sorgt für einen ungewohnten Look.**

**DICKSCHÄDEL Mit Riesenköpfen sehen die Mutanten noch skurriler aus.**

## San Francisco Rush 2049

**Disco-Kurs:**
Wird freigeschaltet, wenn ihr 100.000 Punkte im Stunt-Modus erreicht.
**Oasis-Kurs:**
Wird freigeschaltet, wenn ihr 250.000 Punkte im Stunt-Modus erreicht.
**Warehouse-Kurs:**
Wird freigeschaltet, wenn ihr 500.000 Punkte im Stunt-Modus erreicht.
**Obstacle-Kurs**
Wird freigeschaltet, wenn ihr 1.000.000 Punkte im Stunt-Modus erreicht.
**Downtown-Kampfarena**
Wird freigeschaltet, wenn ihr 100 Kills im Battle-Modus erreicht.
**Plaza-Kampfarena**
Wird freigeschaltet, wenn ihr 250 Kills im Battle-Modus erreicht.
**Roadkill-Kampfarena**
Wird freigeschaltet, wenn ihr 500 Kills im Battle-Modus erreicht.
**Kampfarena 8**
Wird freigeschaltet, wenn ihr 1.000 Kills im Battle-Modus erreicht.

## Game-Boy-Cheats-&-Codes

**Driver**
Um bei *Driver* das Cheat-Menü aktivieren zu können, müsst ihr im Hauptmenü-Bildschirm unter dem Menüpunkt „Undercover" folgende Tastenkombination drücken:
Steuerkreuz oben, oben, unten, unten, oben, unten, oben, unten, oben, oben, unten, unten

**Game-Boy-Xploder-Codes**
Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen:

***Disney's Dinosaurier***
Code aktivieren: ..... 0102A4D3
Unendliche Anzahl Heilpflanzen: ..... 016237D3

***Toonsylvania***
Unendliche Anzahl Leben: ..... 0163E7CA
Unendliche Lebensenergie: ..... 0108E6CA
Unendliche Anzahl Munition: ..... 0163FACA
Maximale Anzahl Items: ..... 0109EECA

# TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Acclaim
- **Internet**: www.acclaimworld.de

***Ihr habt die ersten beiden Kapitel überstanden und seid bereit, euch in den Lost Lands zu behaupten? Aber jetzt findet ihr die Sicherungen nicht oder lasst euch von ein bisschen heißer Lava abschrecken? Mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung wird euch das sicher nicht passieren. Er führt euch durch die restlichen drei Kapitel des Spiels bis hin zum mächtigen Endgegner Oblivion.***

## LEGENDE

| | | |
|---|---|---|
| Lebenskristall | Granatwerfer | Cyberninja |
| Bogenerweiterung | Granatwerfererweiterung | Stormtrooper |
| Köcher | Munition für Granatwerfer | Killerkäfer |
| Pistole | Gehirnbohrer | Velociraptor |
| Pistolenerweiterung | Gehirnbohrererweiterung | Gepanzerter Dinosaurier |
| Munition für die Pistole | Vampirgewehr | Kleiner Dinosaurier |
| Sturmgewehr | Razorwind | Krieger |
| Sturmgewehrerweiterung | Gesundheit +10, Gesundheit +20 | Skelett |
| Munition für das Sturmgewehr | Volle Gesundheit | Warlord |
| Schrotflinte | Ultra-Gesundheit | Child of Oblivion |
| Schrotflintenerweiterung | Ratte | Fallen One |
| Munition für die Schrotflinte | Zweiköpfiger Roboter | Greater Fallen One |

## Kapitel 3: The Junkyard

***Welchen Weg muss ich am Anfang einschlagen?***

Das hängt davon ab, welchen Charakter ihr spielt. Joseph sollte über den Strom zum Entwässerungsrohr gehen. Dieser Weg führt ihn in die Metall-Mine. Danielle sollte ihren Enterhaken dazu benutzen, um zu der Öffnung auf der gegenüberliegenden Seite zu kommen. Diese führt euch zur Flugzeugabsturzstelle.

***Wie kann ich mit Joseph das Rohr am Ende der Metall-Mine erreichen?***

Schlagt euch bis zu der Stelle durch, von der die ganzen Gegner kommen, und lauft dann entlang des Regals zum hintersten Raum. Dort könnt auf den Schlackehaufen klettern und so den Balkon über euch erreichen. Jetzt kehrt ihr zur anderen Seite des Raums zurück und lasst euch einfach auf die Kiste vor dem Rohr fallen. Dort findet ihr die Erweiterung für die Schrotflinte: den Shredder! Jetzt könnt ihr zurück auf den Balkon gehen

***Wie komme ich aus der Abfluss-sektion?***

und euch auf den Weg zum Abfluss machen.
Obwohl Joseph und Danielle diese Sektion von verschiedenen Stellen aus betreten, haben sie trotzdem mit der selben Gegenwehr zu rechnen. Nachdem ihr den ersten Velociraptor erledigt habt, wendet ihr euch den beiden großen Türen auf jeder Seite der Kammer zu. Jede dieser Türen beherbergt einen Velociraptor und einen gepanzerten Dinosaurier. Wenn ihr diese nach einiger Zeit durch geschicktes Ausweichen und jede Menge Schrot erledigt habt, könnt ihr euch den beiden Alkoven zuwenden. Dort findet ihr die Kristallschlüssel und einiges an Ausrüstung. Aber Vorsicht: Wenn ihr die Alkoven betretet, werden zwei weitere Raptoren und ein kleinerer Dino auf euch losgelassen. Jetzt

***Wo finde ich die Batterie?***

benutzt ihr die Schlüssel in den dafür vorgesehen Öffnungen neben der Haupttür. Nach dem Einsetzen eines Schlüssel greift euch jeweils ein kleiner Dinosaurier an, der jedoch kein allzu großes Problem darstellen sollte. Danach könnt ihr euch auf den Weg zum Generatorraum machen.
Lauft durch den Generatorraum zum Balkon und wendet euch der Öffnung auf der rechten Seite zu. Kümmert euch zuerst einmal um den Stormtrooper, indem ihr das Fass hinter ihm zerschiesst. Er lässt nach seinem Ableben das Zugangsmodul B liegen, mit dem ihr die Tür auf dem Balkon öffnen könnt. In dem dahinter liegenden Raum findet ihr einen zweiköpfigen Roboter, eine Batterie, einige Lebenskristalle und andere nützliche Gegenstände.

***Wo ist die Pumpensicherung 88M?***

Wenn ihr durch die Tür geht, die ihr mit der Batterie geöffnet habt, gelangt ihr ins Labor. Folgt dem Korridor und zerstört im Kontrollraum den zweiköpfigen Roboter. Von ihm bekommt ihr das Zugangsmodul C, mit dem sich die nächste Tür öffnen lässt. Wenn ihr den folgenden Korridor hinter euch gelassen habt, findet ihr auf dem Balkon im folgenden Raum die Sicherung 88M.

***Wo ist die Pumpensicherung 88T?***

Von dem Balkon, auf dem ihr die Pumpensicherung 88M gefunden habt, geht's mit dem Aufzug hinunter ins Erdgeschoss. Dazu müsst ihr oben auf dem Balkon den Wandschalter betätigen. Nachdem ihr die nähere Umgebung erst einmal von Feinden gesäubert habt, könnt ihr euch durch das gebrochene Gitter durch einen Tunnel auf den Weg zum Damm machen. Dort angekommen, begebt ihr euch nach der Zwischensequenz in Richtung des Abflussrohrs in der Mitte des Sandes. Lasst euch dort herunterfallen und räumt den Cyberninja aus dem Weg. Im Rohr hinter ihm befindet sich die Pumpensicherung 88T.

***Wo ist die Pumpensicherung 88K?***

Von der sandigen Stelle am Fuße des Damms aus geht ihr in die hinterste Ecke des Areals zu der Stelle, wo das Flugzeug seine Spuren hinterlassen hat. Dort findet ihr eine Höhle mit zwei Raptoren. Wenn ihr die beiden von ihrem Leid erlöst habt, dann holt euch aus dem Regal die Pumpensicherung 88K.

***Was muss ich mit den drei Sicherungen überhaupt anfangen?***

Kehrt zum Generatorraum und zu der Tür zurück, die ihr mit der Batterie geöffnet habt. In deren Nähe befinden sich drei Räume, wo ihr die Sicherungen einsetzen müsst. Ihr könnt jetzt zum Balkon oberhalb des Generatorraums zurückkehren und durch die Öffnung zu eurer Rechten gehen. Die dortige Tür führt zum Kontrollzentrum und entlässt erstmal eine große Anzahl Feinde. Im Raum selber befindet sich der Hebel für die nächste Tür und das exotische Vampirgewehr.

***Wohin muss ich nach dem Verlassen des Kontrollzentrums?***

Wenn ihr Danielle steuert, schnappt euch alle Gegenstände vom Metallgerüst und springt danach ins Wasser. Schwimmt zu den Alkoven auf der gegenüberliegenden Seite und sammelt auch dort alle Gegenstände auf. Von dieser Stelle aus könnt ihr mit dem Tek-Bogen den Stormtrooper ausschalten. Wenn ihr mit Joseph spielt, dann holt euch vom Metallgerüst das Scharfschützengewehr und benutzt das Zielfernrohr um den Stormtrooper. Er treibt sich bei dem Durchbruch herum, den das Flugzeug hinterlassen hat. Benutzt außerdem das Nachtsichtgerät, um ihn ausfindig zu machen und auszuknipsen.

**Wo ist der dritte Teil der PSG-Waffe?**

Ist der Damm erst einmal geflutet, könnt ihr ins Wasser springen und zu dem Tunnel tauchen, der in das Labor zurückführt. Geht in den hinteren Teil der Laborräume und sammelt die drei vor der Wand liegenden Lebenskristalle ein. Oberhalb der Wand liegt eine Höhle, in der ihr eine Ultra-Gesundheit und den dritten Teil der PSG findet. Eine Ultra-Gesundheit gibt euch immer zum momentanen Status einhundert Gesundheitspunkte dazu, auch wenn ihr damit über das Maximum hinauskommt. Nun könnt ihr euch auf den Rückweg zu der durch den Flugzeugabsturz verursachten Öffnung machen.

**Wie bekomme ich den Granatwerfer aus dem Abschnitt Into the Jungle?**

Geht vom Flugzeugwrack in Richtung der Rohrleitungen und springt die linke hoch, wo ihr auch einen Lebenskristall findet. Lauft dann an den Rohren entlang und erledigt alle auftauchenden Feinde, bis ihr alle Lebenskristalle aufgesammelt habt. Spielt ihr mit Danielle, müsst ihr ein paar Meter zurückgehen und nach oben schauen. Habt ihr die Leuchtkugel gefunden, dann zieht ihr euch mit dem Enterhaken hoch und folgt dem Pfad zum Granatwerfer. Mit Joseph müsst ihr etwas weiter zurück bis zu einer Öffnung in der Felswand Dort müsst ihr durchkriechen und dann die Rampe erklimmen. Auf der anderen Seite erschießt ihr den Gegner und springt dann hinüber. Jetzt könnt ihr in Ruhe dem Pfad bis zum Granatwerfer folgen.

**Wie komme ich durch das Forum?**

Nachdem ihr euch des gepanzerten Dinosauriers entledigt habt, solltet ihr die beiden Stormtrooper auf jeder Seite des Gebäudes mit dem Scharfschützengewehr ausschalten. Joseph sollte sich jetzt nach links wenden und durch die kleine Öffnung kriechen. Danielle benutzt einfach nur ihren Enterhaken, um den obersten Balkon zu erreichen. Von dort könnt ihr das Innere des Gebäudes säubern und alle Gegenstände einsammeln. Um die tiefer liegenden Goodies zu bekommen, müsst ihr vom oberen auf den unteren Balkon springen. Das funktioniert am besten an den Stellen, wo der Balkon an den Seitenwänden entlangläuft. Unten findet ihr u. a. ein Medikit für volle Gesundheit und die Firestorm-Erweiterung für das Sturmgewehr. Wenn ihr alle Gegenstände eingesammelt habt, begebt ihr euch zum Brunnen in der Mitte und stellt euch dem Endgegner dieses Kapitels: Ophistor.

### ENDGEGNER IM 3. KAPITEL: OPHISTOR

*Nähert euch dem ersten Pool und eröffnet mit der Shotgun das Feuer auf das Monster. Den Schüssen weicht ihr am besten aus, indem ihr euch von einer Seite auf die andere bewegt. Obwohl er kein allzu großes Problem darstellt, dauert es je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich lange, bis ihr ihn besiegt habt. Über das Kontrollpult an der Wand könnt ihr den Pool versiegeln und euch dem nächsten zuwenden. Ihr könnt euch nun dem nächsten Pool zuwenden und diesen auch versiegeln. Achtet auf dem Weg dorthin auf die auftauchenden Feinde und erledigt sie möglichst vorher. Beim dritten Pool müsst ihr aufpassen, dass ihr dem Monster nicht zu nahe kommt, da es sonst seine Tentakel einsetzt. Wenn ihr alle vier Kammern geschlossen habt, müsst ihr euch Ophistor ein letztes Mal stellen. Wenn ihr euch an die übliche Taktik bei Endgegnern haltet, in Bewegung bleibt und beständig mit der Schrotflinte auf ihn einschießt, dann sollte er auch bald Geschichte sein. Weicht einfach seinen Schüssen aus, dreht euch permanent um den Pool und feuert, was das Zeug hält!*

## Kapitel 4: The Lost Land

**Wie komme ich auf den Felsvorsprung, von dem die Krieger kommen?**

Geht zur zerstörten Brücke und taucht von dort aus ins Wasser. Zu eurer Linken findet ihr einen Unterwassertunnel, der euch zu einer Passage hinter der Höhle führt. Aber Vorsicht: Ihr seid dort nicht allein!

**Wo muss ich hin, wenn ich auf der anderen Seite der zerstörten Brücke angekommen bin?**

Begebt euch zur entfernten Wand und klettert daran hoch, als wäre sie eine Leiter. Wenn ihr oben angekommen seid, bekommt ihr eine kurze Zwischensequenz zu sehen und könnt euch dann auf die Lichtung wagen. Sobald ihr euch etwas umschaut, werdet ihr von einem in den Büschen versteckten Krieger unter Feuer genommen. Dieser hält sich in den Büschen links hinter den großen Steinen versteckt. Der weitere Weg ist wieder einmal davon abhängig, mit wem ihr spielt. Joseph sollte mit dem Nachtsichtgerät durch den dunklen Tunnel in der Nähe der umgestürzten Statue kriechen. Das Nachtsichtgerät ist sinnvoll, um die versteckten Lebenskristalle zu finden. Spielt ihr mit Danielle, dann solltet ihr euch rechts oberhalb der anderen Statue nach einer Leuchtkugel für den Enterhaken umsehen. Beide Wege treffen sich am Eingang zu den Narrow Passages wieder.

**Was erwartet mich in den Narrow Passages?**

Hier wimmelt es nur so von Kriegern, die sich hinter Büschen verstecken, hinter Ecken warten oder euch in einem Fall sogar in einer Höhle aus dem Hinterhalt angreifen. Diese Höhle, zu der eine Leiter aus Ranken führt, sollte man aber nicht verpassen, da dort drei Lebenskristalle und etwas Gewehrmunition liegt.

**Wie komme ich an dem altertümlichen Altar vorbei?**

Wenn ihr auf diese Lichtung kommt, seht ihr links von deren Mitte einen Krieger, der auf einer Plattform steht. Dieser Krieger trägt den Schlüssel zur Tür am anderen Ende der Lichtung. Ihr könnt ihn bequem aus der Ferne mit dem Sturmgewehr niedermähen, den Schlüssel an euch nehmen und durch das Tor verschwinden. Haltet euch nicht zu lange auf der Lichtung auf, da die Gegner in regelmäßigen Abständen auftauchen. Seit ihr erst einmal durch das Tor, müsst ihr noch einen Velociraptor aus dem Verkehr ziehen, bevor ihr euch durch ein Loch im Boden fallen lassen könnt.

**Wohin muss ich nach dem Wasserfall?**

Rutscht an den Steinen zu eurer Rechten hinunter bis zu einem Vorsprung. Nun wählt ihr eine Waffe mit Fernrohr (das Scharfschützengewehr oder den Tek-Bogen) aus und visiert das Wachhäuschen vor euch an. Auf seinem Dach stehen zwei Krieger, die ihr so leicht ausschalten könnt. Ein Stockwerk darunter befindet sich eine weiterer Krieger, den ihr auch in die ewigen Jagdgründe

***Wie komme ich am ersten Wachhäuschen vorbei?***

schicken müsst. Nun solltet ihr einen Blick auf das Gitter links über dem Häuschen werfen. Dort befindet ein weiterer Gegner. Habt ihr alle ausgeschaltet, dann könnt ihr in Ruhe die Gegend erkunden.
Zuallererst solltet ihr euch um die Secrets kümmern. Folgt dem Felsvorsprung bis zur linken Seite des Wasserfalls. Vor dem zweiten Sprung sollte euch hoch oben in der Felswand eine Rampe auffallen, die noch weiter nach oben führt. Dort oben findet ihr später ein paar Medikits und Granaten. Ihr könnt jetzt ins Wasser springen und unter dem Wasserfall zu einem weiteren Versteck mit verschiedenen Gegenständen tauchen. Schnappt euch die Schrotflinte, sobald ihr aus dem Wasser gestiegen seid, und erledigt die beiden Krieger durch die Fenster des Erdgeschosses. Joseph sollte jetzt dem linken Felsvorsprung folgen, bis er unter einem kleineren Felsvorsprung durchklettern kann. Nach einem kurzen Marsch kann er über einen kleinen Abhang direkt auf das Dach des Wachhäuschens und von dort direkt in den Fluss springen. Danielle sollte sich nach rechts wenden und nach einer Leuchtkugel suchen. Diese führt sie zu einem Weg, der ebenfalls auf das Dach führt.

***Welche Secrets gibt es hinter dem ersten Tor?***

Springt in den Fluss und folgt ihm bis zu dem Wasserfall. Wendet euch nach rechts, wenn ihr hinuntergezogen werdet, und ihr landet in einem großen See. Auf der gegenüberliegenden Seite gibt es eine Unterwasserhöhle mit einem Lebenskristall, einem Medikit und dem Vampirgewehr. Kehrt jetzt zur Wasseroberfläche zurück und seht euch den mit Blättern bedeckten Strand neben dem Wasserfall näher an. Wenn ihr die alle Dinosaurier ausgeschaltet habt, könnt ihr euch um all die Gegenstände kümmern.

***Wie kann ich die Brücke zum zweiten Wachhäuschen herunterlassen?***

Klettert bei der Biegung des Flusses die Felsensäule hinauf und schaut in Richtung des Felsvorsprungs über dem Fluss. Entledigt euch des Kriegers hinter dem dortigen Busch und springt hinüber. Während der rechte Schalter die Brücke senkt, führt der Aufzug vor euch in das Kommandozentrum.

***Wohin muss ich im Kommandozentrum?***

Wenn ihr drinnen seid, müsst ihr zuerst die ganzen Krieger und ihren Skelett-Kumpel aus dem Weg räumen. Schnappt euch alle Gegenstände (inklusive dem Razorwind) und betätigt beide Schalter. Diese öffnen die Tore zu den ersten beiden Wachhäuschen. Klettert jetzt die Leiter in der Ecke hinauf und folgt dem Weg. Nach ein paar Metern gabelt sich der Weg. Nach rechts geht es zu den Gitterstäben oberhalb des ersten Wachhäuschens. Wenn ihr euch nach links wendet, kommt ihr zu einer Öffnung von der aus ihr das zweite Häuschen überschauen könnt. Wenn ihr genau hinschaut, dann könnt ihr auf der rechten Seite Kletterranken erkennen, hinter denen sich ein Krieger verbirgt. Nähert euch jetzt vorsichtig dem Rand der Öffnung und springt nach rechts auf den dortigen Felsvorsprung. Dieser führt zum Dach eines Unterstands. Ihr solltet auch auf keinen Fall vergessen, im jetzt offenen ersten Wachhäuschen und im Kommandozentrum sämtliche Gegenstände aufzusammeln.

**Wohin führt mich der Weg nach dem zweiten Wachhäuschen?**

Joseph sollte nach Betreten des Raums die Kisten und danach das Gitter dahinter zerstören, um den Weg zu einem geheimen Durchgang zu öffnen. Danielle sollte über die Ranken auf das Dach klettern und den großen Felsen besteigen. Schaut euch das gegenüberliegende Cliff an, bis ihr die Leuchtkugel gefunden habt, die euch den Zugang zu dem hohen Felsvorsprung erlaubt.

**Was muss ich am letzten Tor machen?**

Die Zwischensequenz hat euch einen Wissenschaftler gezeigt, der Skelettkrieger erschaffen kann. Natürlich müsst ihr zuerst ihn ausschalten, damit ihr nicht überrannt werdet. Diese Aktion weckt den Warlord auf!

## ZWISCHENGEGNER IM 4. KAPITEL: DER WARLORD

*Man kann den Warlord ziemlich schnell auf etwa ein halbes Gesundheitsfeld herunterschießen. Wenn ihr diesen Punkt erreicht habt, heilt er sich wieder komplett und ihr könnt wieder von vorne beginnen. Der einzige Weg, ihn zu besiegen, ist, ihn auf das Dach und auf das Gitter zu locken. Jetzt müsst ihr schnell den Hebel auf der gegenüberliegenden Seite betätigen, um ihn nach unten in die Feuergrube zu werfen. Nach seinem Tod hinterlässt er eine Ultra-Gesundheit und den Schlüssel zum Tor.*

**Wie kann ich die Brücke beim Tempel der Verdammten herunterlassen?**

Besiegt alle Gegner und begebt euch dann über den Fluss zu dem großen Bauwerk. Schlagt euch bis nach oben durch und klettert dann über die Rankenwand weiter. Dieser Weg führt euch zu einer Stelle, die ihr vorher nicht erreichen konntet. Betätigt den Schalter an der Wand (er senkt die Brücke) und verlasst den Raum durch die Tür.

**Wie komme ich auf das Dach des großen Gebäudes?**

Klettert nochmals die Ranken hoch und dreht euch dann um. Ihr könnt jetzt mit Anlauf auf das höhere Dach springen und zur gegenüberliegenden Seite gehen. Dort erwartet euch weitere Munition für das Sturmgewehr und ein paar Lebenskristalle.

**Wohin muss ich, sobald ich die Brücke passiert habe?**

Betretet den rechten Tunnel. Danielle sollte sich bis zum Ende durchschlagen und dann ihren Enterhaken benutzen, um auf den Balkon zu kommen. Joseph sollte nach rechts gehen, sein Nachtsichtgerät benutzen, um den nächsten Raum zu durchqueren, und auf die Kisten zu der großen Öffnung auf der linken Seite hinaufklettern. Dieser Weg führt ihn zum selben Balkon, den ihr auch mit Danielle erreichen müsst.

**Wie kann ich die Tür zum Tempel öffnen?**

Der Weg, den ihr mit Joseph gegangen seid, führt zu einem Raum mit einem Hebel. Mit diesem öffnet ihr die Tür zum Tempel und könnt dieses Gebäude verlassen.

**Was muss ich im Tempel machen?**

Erledigt alle Skelette und zerstört dann das Gitter an der Decke. Jetzt könnt ihr den Zepterschlüssel nehmen. Damit könnt ihr im ersten Stock versuchen, das letzte Tor zu öffnen. Während ihr im Tempel seid, solltet ihr nicht vergessen, alle Gegenständen aufzusammeln. Danielle kann sich mit dem Enterhaken durch das Loch in der Decke ziehen und Joseph kann das Gitter rechts von der Stelle durchbrechen, an der ihr den Zepterschlüssel gefunden habt.

**Wo finde ich den Gem of Ice?**

Benutzt am Fuße der Pyramide den Zepterschlüssel und bereitet euch darauf vor, einigen Feuerbällen auszuweichen. Euer Gegner ist nämlich ein Child of Oblivion, der einiges an Schaden austeilen kann. Letztendlich aber kann er ein paar gut gezielten Salven aus der Schrotflinte nicht widerstehen. Nun könnt ihr nach innen laufen und auf der Rückseite des Podiums die Rampe erklimmen. Oben findet ihr dann den Gem of Ice.

**Wie komme ich an die Gegenstände im Brunnen?**

Nachdem ihr den Gem of Ice gefunden habt, könnt ihr nach unten zurückkehren und euch dort nach einem kleinen Alkoven mit einem Schalter umsehen. Der Schalter entfernt sowohl das Wasser als auch die Gitterstäbe über dem Brunnen.

**Wo finde ich den Gem of Fire?**

Den Gem of Fire findet ihr erst, wenn ihr den Lava Globe gefunden, die Lavahöhlen erforscht und Alpha Fireborn vernichtet habt. Da müsst ihr euch also noch ein bisschen gedulden.

**Wo finde ich den Lava Globe?**

Begebt euch auf die Rückseite der Pyramide und betätigt beide Schalter. Zwischen den beiden Hebeln öffnet sich daraufhin ein Gang, der den Lava Globe und drei Gegner enthält.

**Wie muss ich die Luftabzüge benutzen?**

Lasst euch durch die Öffnung fallen und beseitigt zuerst die auftauchenden Lava Lizards. Nun könnt ihr über den Abzug auf der rechten Seite des Beckens zu der Tunnelöffnung weiter oben schweben. Wenn ihr dem Tunnel folgt, kommt ihr zu einem Felsbrocken, der auf einer Felskante thront. Indem ihr diesen etwas schiebt, ordnet ihr diese Luftabzüge neu an. Jetzt könnt ihr diesen Weg zurück bis Brutstätte gehen. Nach dem Spaß dort solltet ihr aber zur Hauptkammer zurückkehren. Lasst euch von der Felskante fallen, bis ihr vor einem großen Höhleneingang landet.

Darin findet ihr ein weiteres Lavabecken und ein paar Gegenstände. Um weiter voranzukommen, müsst ihr auch auf jeden Fall auf den über dem Becken hängenden Knoten schießen. Jetzt könnt ihr euren Weg über die Felsvorsprünge bis hin zum Boden fortsetzen. Diesmal müsst ihr in den Abzug im hinteren Teil des Raums springen (gegenüber von der Stelle, wo ihr den Raum das erste Mal betreten habt), welcher euch wieder zum Eingang der Brutstätte führt. Diesmal müsst ihr dem Pfad hinunter in eine weitere Höhle folgen, die zu dem brennenden Durchgang führt.

***Wie komme ich beim zweiten Mal durch das Feuer?***

Wenn ihr auf der untersten Ebene dieser Sektion angekommen seid, sammelt ihr zuerst alle Gegenstände und schießt auf den Knoten an der Decke. Dadurch erscheinen die Steighilfen, die ihr braucht, um den schmalen Pfad zum Lava-Fall zu erreichen. Dahinter findet ihr eine kleine Öffnung, die euch zum Endgegner des vierten Kapitels führt: Alpha Fireborn.

## ENDGEGNER IM 4. KAPITEL: ALPHA FIREBORN

*Sobald ihr euch in diesen Raum fallen lasst, erhebt sich dieses Monstrum aus der Lava und wirft Feuerbälle nach euch. Wenn ihr ihm zu nahe kommt, wirft er euch zudem durch die Höhle. Wenn ihr nur dauernd auf den Gegner feuert, dann zieht er sich irgendwann in die Lava zurück, heilt seine Wunden und taucht gestärkt wieder auf. Da ihr ihn so nicht besiegen könnt, solltet ihr auf den Lava-Knoten an der Decke schießen, um den Boden fest werden zu lassen. Ein Lava Lizard erscheint und versucht, die Blockade wegzuräumen. Ihr solltet ihn ignorieren und schnellstmöglich, am besten mit der Schrotflinte, den Hauptgegner aus dem Verkehr ziehen. Wenn ihr zu lange braucht, kann der Lava Lizard sein Werk vollenden und sich dann euch zuwenden. Alpha Fireborn wird sich wieder heilen können und das ganze Spiel beginnt von vorne. Wenn ihr zudem die altbekannte Ausweichtechnik verwendet, sollte der Endgegner bald der Vergangenheit angehören.*

***Was ist zu tun, nachdem ich Alpha Fireborn vernichtet habe?***

Schnappt euch den Gem of Fire und springt in den Fluss. Auf diese Weise kommt ihr zurück zu dem Becken unterhalb der Pyramide. Klettert heraus und betätigt den Schalter in der Hütte. Um die Lebenskristalle auf dem Dach zu bekommen, müsst ihr vom ankommenden Aufzug in die Äste des danebenstehenden Baumes springen. Von dort aus kommt ihr leicht hinüber zum Dach. Jetzt solltet ihr zur Pyramide zurückkehren und bis zur Spitze hochklettern. Dort findet ihr den vierten Teil der PSG-Waffe und noch ein paar Lebenskristalle. Von hier aus könnt ihr euch den Weg zur Brücke bahnen und dort die beiden Edelsteine einsetzen.

## Kapitel 5: Oblivion

***Wie komme ich über den Lava-Fluss in den Außenbezirken?***

Haltet nach dem runden Turm Ausschau, der auf einer Insel inmitten der Lava steht. Folgt den Klippen bis zu dem Punkt, welcher der Insel am nähesten ist. Wenn ihr nach unten blickt, seht ihr einen kleinen Felsvorsprung, auf den ihr euch fallen lassen könnt. Danach könnt ihr ohne Probleme bis zur Insel springen.

***Wie komme ich zu dem Felsvosprung, den ich bei meiner Ankunft gesehen habe? Wie kommen ich in den Turm inmitten der Lava hinein?***

Wenn ihr den Lava-Fluss überquert habt, könnt ihr an der Rückseite des Turms hochklettern. Die Höhlen, die von hier aus erreichbar sind, führen hinauf bis zum höchsten Punkt dieser Felswand.
Geht durch die große Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Lava-Flusses, um zum Chaos-Eingang zu kommen.

***Wie kann ich die große Tür öffnen und die Brücke in den Außenbezirken aktivieren? Wie kann ich die Brücke beim Chaos-Eingang aktivieren?***

Wenn ihr den nächsten Raum betretet, dann wendet euch der Öffnung auf der linken Seite zu und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Folgt dem Felsvorsprung bis zu einem Durchgang, der zu dem Turm in den Außenbezirken zurückführt.
Verschafft euch, wie zuvor beschrieben, Zugang zu dem runden Turm und betätigt die beiden Hebel. Der rechte aktiviert die Energiebrücke und der linke öffnet die Tür.
Der Hebel dafür ist in dem kleinen Zimmer mit dem Balkon in dem Alkoven links vom Startpunkt dieser Sektion zu finden. Wenn ihr die Brücke überquert habt, könnt ihr euch auf den Weg zu der Öffnung machen, um die nächste Sektion zu betreten.

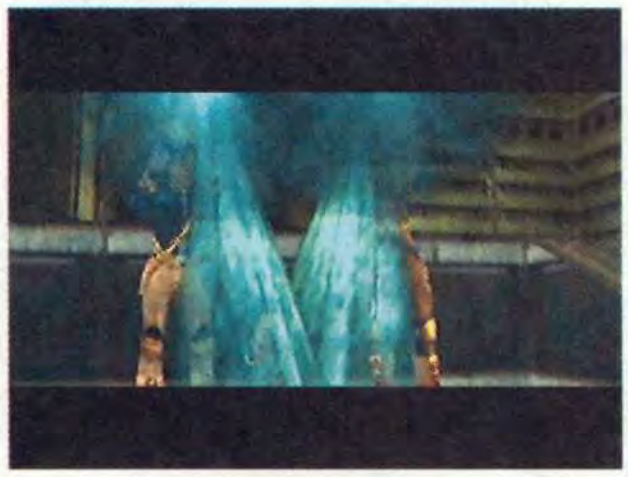
***Wie komme aus dem Drilling Sector?***

Dies hängt wiederum davon ab, mit welchem Charakter ihr spielt. Joseph sollte in Richtung des Schaufelrads gehen und sich dort durch die kleine Öffnung an der rechten Wand zwängen. Danielle muss in das Gebäude daneben und dort den Hebel betätigen. Dadurch schafft sie die Waggons der Einschienenbahn aus dem Weg und kann den Schienensträngen folgen. Klettert auf die Kisten an der hinteren Seite des Transporters und springt auf die Einschienenbahn. Fahrt in Richtung der Tür und springt vor dem Transporter ab. Klettert bis zum höchsten Punkt der Maschine und geht bis zu dem entferntesten Schienenstrang. Rennt die Schienen entlang zur Tür, bis ihr einen Felsvorsprung seht, auf den ihr springen könnt. Lasst euch durch das Loch am Ende des Vorsprungs fallen, um auf die Galerie zu kommen. Dort lasst ihr euch durch die nächste Öffnung fallen, um zu dem Schalter für die Tür zu kommen.

***Wie kann ich die Tür beim Erztransporter öffnen?***

***Was muss ich beim Spießrutenlauf machen?***

Betretet den Transporter und verteidigt euch gegen die Fallen Ones auf beiden Seiten, sobald er die erste Röhre verlassen hat. Wenn ihr den zweiten Teil des Röhrensystems erreicht, verlasst ihr den Zug im zentralen Durchgang und sammelt alle Kristalle auf. Die folgende Tür bringt euch direkt zur ersten Raffinerie.



**Wie kann ich die Raffinerien außer Kraft setzen?**

Löscht zuerst alle Children of Oblivion aus, die diesen Raum bevölkern. Jetzt könnt ihr euch der Maschinerie zuwenden. Um sie außer Kraft zu setzen, müsst ihr die beiden Zylinder links und rechts oben beschädigen. Drei Schüsse mit dem Razorwind sollten beispielsweise ausreichen, um zu erreichen, dass sie nicht länger glühen. Durch die Zerstörung der Raffinerie (sobald sie dunkel wird) habt ihr die Macht Oblivions noch weiter eingeschränkt. Während ihr die Raffinerie ausschaltet, solltet ihr weiterhin auf neue Children of Oblivion achten, die versuchen, euch davon abzuhalten. Erst wenn die Raffinerie zerstört ist, kommen keine neuen mehr dazu.

**Wo ist der letzte Teil der PSG-Waffe?**

Wenn ihr die erste Raffinerie betretet, solltet ihr den Alkoven in der rechten hinteren Ecke mal näher unter die Lupe nehmen. Dort findet ihr im Dunkeln den letzten Teil dieser außergewöhnlichen Waffe. Wenn ihr auch die anderen vier Teile gefunden habt, könnt ihr jetzt schwarze Löcher in Miniaturausführung erschaffen. Ihr solltet jedoch aufpassen, nicht selbst vom Ereignishorizont der Waffe erfasst zu werden.

**Wo ist die zweite Raffinerie?**

Die zweite Raffinerie liegt jenseits des zentralen Nexus. Fahrt zuerst mit dem Aufzug zu den höheren Stockwerken dieses Abschnitts. Wie es von hier weitergeht, hängt wiederum davon ab, mit wem ihr spielt. Joseph sollte die Fässer zerstören, die er auf dem höchsten Stockwerk findet. Dadurch wird eine Öffnung freigelegt, durch die er in einen versteckten Tunnel kriechen kann. Am Ende dieses Tunnels befindet sich die zweite Raffinerie. Danielle sollte von den Fässern aus etwas weitergehen, bis sie zu ihrer Linken ein großes, eisenverstärktes Tor sieht. Über diesem Tor befindet sich eine Leuchtkugel, die es ihr erlaubt, das Tor hinter sich zu lassen. Sie kommt dadurch in denselben Tunnel, den auch Joseph benutzt. Um später wieder von dort wegzukommen, sollten sich beide Charaktere an das Tor halten. Rechts von dem Tor könnt ihr zudem ein paar Fässer und die Wand zerstören, was euch drei weitere Lebenskristalle beschert.

**Wie kann ich die Brücke im zentralen Nexus aktivieren?**

Wenn ihr von dem Tor, das ihr mit Danielle überquert habt, in die Kammer hinter euch geht, seht ihr eine Öffnung. Die Plattform auf der anderen Seite der Öffnung führt euch zu den unteren Maschinenräumen. Im zweiten Raum findet ihr an der rechten Wand einen Schalter direkt neben der Öffnung. Mit diesem Schalter könnt ihr die Energiebrücke aktivieren, was euch noch ein paar zusätzliche Gegenstände verschafft.

**Wie öffne ich die große Tür in der Staging Area?**

Wenn ihr direkt vor der Tür steht, dann dreht euch um und klettert die Leiter hinauf. Lauft die Rampe entlang und sammelt auf dem Weg alle Kristalle ein. Am Ende der Rampe lasst ihr euch einfach auf den Felsvorsprung herabfallen. Am Ende des Vorsprungs findet ihr eine Tür, die einen Fallen One und den Schalter enthält, den ihr sucht.

**Wie kann ich die Kristallverarbeitung verlassen?**

Folgt dem Tunnelsystem, bis euch an der rechten Wand zwei Fässer auffallen. Wenn ihr die beiden zerstört, stürzt ebenfalls die Wand dahinter ein. Ihr könnt jetzt zur Staging Area zurück-

# Sei auf zack - staub ab!

**Schnappt euch eure N-ZONE im Abo und ihr bekommt als Dankeschön einen der genialen Original-Pokémon-Leuchtschlüsselanhänger oder fünf ultracoole Game-Boy-Game-Cases. Für alle, die auf zack sind!**

Nicht zögern, das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Der Kampf gegen das Chaos hat ein Ende – mit den praktischen Boxen zum sicheren Verstauen aller Game-Boy-Spiele.

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./ GAME FREAK inc. ™ & © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

Für alle, die Pikachu, Enton oder eines der anderen beliebten Pokémon ständig bei sich haben wollen. Sie verschönern nicht nur euren Schlüsselbund, sondern können auch wunderschön leuchten!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-ZONE, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

**N-Zone im Abo – Deine Vorteile:**

- **Alle Spiele-Neuerscheinungen für N64, Game Boy und Game Boy Color objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.**
- **4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.**
- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag.**

## ☒ JA, ich möchte das **N-Zone-Abo**

(DM 46,-/Jahr (= DM 3,83/Ausg.); Ausland: DM 70,-/Jahr; ÖS 348,-/Jahr)

**Das Heft geht an:** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer / E-Mail *(für weitere Informationen)*

**Rechnungsadresse:**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer / E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

**Als kostenloses Dankeschön erhalte ich folgende Prämie:**
(Bitte nur eine ankreuzen!)

☐ **Einen der Pokémon Leuchtschlüsselanhänger (Art.-Nr.: 2030),** Auswahl leider nicht möglich

☐ **Fünf ultracoole Game-Boy-Game-Cases (Art.-Nr.: 2033)**
(Lieferung ohne Spiel und nur, solange der Vorrat reicht)

Datum/1. Unterschrift Abonnent (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

**Vertrauensgarantie:**
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen, die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: N-ZONE, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum/2. Unterschrift Abonnent (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 N 018

***Wie komme ich durch die Undershaft Halls?***

kehren, nur diesmal etwas höher als zuvor. Hier gibt es zwei Türen. Die eine enthält ein paar Gegenstände, die andere führt zu den unteren Schächten. Joseph sollte gleich nach Verlassen des Aufzugs das Nachtsichtgerät aufsetzen und nach rechts in Richtung der Hallen gehen. Ihr solltet euch bis zum hinteren Teil des zerstörten Raums durchkämpfen und euch dort die rechte Wand ansehen. Mit diesem Schalter könnt ihr einen Aufzug rufen, der euch auf den Balkon bringt. Danielle sollte nach dem Aufzug nach links gehen und den Enterhaken benutzen, um das Lava-Becken zu überqueren. Danach solltet ihr euch im hinteren Teil des Raums etwas umsehen. An der Decke werdet ihr eine weitere Leuchtkugel finden, die euch den Zugang zum Balkon ermöglicht. Macht euch auf den Weg zum Hauptraum (der mit dem Torbogen) und sucht nach den Alkoven auf beiden Seiten des Raums. Sie

***Wie kann ich die Undershaft Halls***

## ZWISCHENGEGNER DES LETZTEN KAPITELS: OBLIVION

*Oblivion hat eine Vielzahl Angriffsarten, mit denen ihr euch auseinandersetzen müsst: Schläge mit den Armen, rote Laser aus seiner Klaue, Plasma-Strahlen aus der blauen Kugel und das Erdbeben verursachende Hämmern der blauen Kugel in den Boden. Außerdem kann er noch eine Art Energiekreis in der Luft ziehen und zwei Feuerbälle gleichzeitig auf euch abfeuern. Das ist seine Spezialität, wenn ihr euch auf den Felsvorsprung zurückzieht. Zu guter Letzt hat er noch die Fähigkeit, einen Energieball vor seinem Oberkörper zu formen und auf euch zu werfen. Um dieses Monstrum zu besiegen, solltet ihr erst auf seine Oberarme zielen. Wenn er weiß aufleuchtet und vor Schmerzen aufschreit, müsst ihr auf seinen Mund zielen, um ernsthaft Schaden verursachen zu können. Am besten funktioniert dies mit den Erweiterungen des Granatwerfers oder Danielles Firestorm-Kanone. Auch mit dem Razorwind lässt sich einiges bewerkstelligen, was zudem verhindert, dass euch plötzlich die Munition ausgeht. In der Kampfarena sind zudem einige Medikits und Munitionsvorräte verteilt, die in regelmäßigen Abständen neu auftauchen. Wenn ihr die beiden Raffinerien nicht zerstört habt, kann sich Oblivion immer wieder in der Mitte der Arena regenerieren (sogar bis zum doppelten Wert seiner ursprünglichen Gesundheit!). Ohne die beiden Raffinerien hat er diesen Vorteil nicht.*

***wieder verlassen?***

befinden sich am Ende der Rampen und enthalten jeweils einen Schalter, die miteinander die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Torbogens öffnen. Jetzt könnt ihr zur Mitte des Raums zurückkehren, dort den Hebel betätigen und damit die Energiebrücke ausfahren. Ihr seid jetzt bereit, Oblivion gegenüberzutreten.

***Was muss ich tun, wenn Oblivion keine Energie mehr hat?***

Wenn der monströse Oblivion zu Boden geht, verlässt ihn seine Lebenskraft und sucht das Weite. Ihr müsst sie durch mehrere Korridore verfolgen, unterwegs Children of Oblivion ausschalten und nützliche Gegenstände aufsammeln. Geht zuerst nach links, bis ihr einen Hebel findet. Unterwegs müsst ihr zwei weitere Children of Oblivion aus dem Verkehr ziehen. Betätigt den Hebel und macht danach dasselbe auf der gegenüberliegenden Seite. Sind beide Hebel umgelegt, wird eine Energiebrücke aktiviert und die hintere Tür mit zwei weiteren Children of Oblivion öffnet sich. Habt ihr diese erledigt, geht's zum letzten Showdown. Hier trefft ihr Joshua wieder ...

***Wie bekomme ich die zentrale Tür auf?***

## ENDGEGNER DES LETZTEN KAPITELS: JOSHUA

*Der teuflische Oblivion hat euren Bruder geschändet und seinen Körper gestohlen. Jetzt will er euch endgültig mit seinem Maschinengewehr den Garaus machen. Solange ihr jedoch auf ihn zulauft, ergreift er die Flucht und feuert daher auch nicht auf euch. Er feuert nur zurück, wenn ihr ihn in die Ecke drängt. Jagt ihn die Rampen hinauf und oben dann immer um den Block in der Mitte herum. Während er flieht, könnt ihr ihn langsam, aber sicher von hinten mit den Waffen eurer Wahl erledigen. Die schweren Waffen eignen sich dazu hervorragend. Die PSG ist ebenfalls sehr effektiv gegen ihn, solange ihr nur genau genug schießt. Wenn ihr Joshua zur Strecke gebracht habt, verlässt Oblivion den Körper und wird schließlich in seinem geschwächten Zustand von göttlicher Macht zerstört. Die Welt ist wieder einmal gerettet. Doch für wie lange ...?*

## Mit DM 5,- seid ihr dabei!

# KLEINANZEIGEN

***Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.***

### NINTENDO 64

Verk. Spiel (uk) 55,- DM, Mace (uk) 55,- DM, Armorines 50,- DM, Castlevania 50,- DM, Kampfspiel 50,- DM, XG 2 50,- DM, T. G. Overdrive 50,- DM oder tausche gegen WinBack, F1 WGP, Excitebike. Tel.: 05731/9819151

Verk. für N64 Buck Bumble – Kampf gegen die Killerinsekten 34,- DM, suche Karton für Super-Mario-Spiel. Tel.: 0221/464644

Verk. Armorines 25,- DM, in München und Umgebung. Tel.: 089/7600957 ab 18 Uhr

Verk./tausche Pokémon Stadium 70,- DM, Transfer Pak 30,- DM, Pokémon Gelb (GB) 40,- DM, alles zus. 130,- DM, o. suche Shadowgate u. a. Tel.: 0341/4412211 Christoph

Verk. Nintendo 64 inkl. 1 Contr. und Pokémon Stadium + Pok. Gelb und Rot mit Game Boy, ruft an bei Pascal. Tel.: 0561/3162998

Verkaufe/tausche Iggy's Reckin Balls und Space Station Silicon Valley je 20,- DM oder eins gegen Star Wars Racer. Tel.: 02043/28240

N64 + Exp. Pak, 2 Controller, Ant.-Adapter, LX4, Perfect Dark, DK 64, Turok 2 + Armorines uncut, Star Wars R. S., F-Zero + 30 N-Zone = 490,- DM. Tel.: 05401/34489

Verkaufe Pokémon Snap, kaum ben. für 110,- DM und S. Mario für 15,- DM zus. 119,- DM, tausche gegen Mario Party 2! Tel.: 07251/86733 Mo-Do von 17.30 bis 20 Uhr

### SUCHE NINTENDO 64

Ich suche Rampage World Tour für 50,- DM mit Anl. u. Verpackung, ab 17 Uhr erreichbar, fragt nach Julien. Tel.: 0621/7363767

Suche dringend für N64 diese Spiele: Holy Magic, Fighters Destiny, Premier Manager, erreichbar ab 14 bis 17 Uhr und 22 bis 23 Uhr. Tel.: 0174/7572604

Ich suche für N64 Kampfspiel 3 oder 4, Adrian Porath. Tel.: 0451/41360

Suche Rainbow Six für N64, Preis nach Vereinbarung, ruft unter Tel. 030/9122304 an und fragt nach Johannes

Suche Lylat Wars (+ Rumble Pak), zahle bis zu 60,- DM. Tel.: 033203/24345 fragt nach Felix

### VERKAUFE NINTENDO 64

Verk. N64 mit Exp. Pak, Rumble Pak, Memory Card und 2 Pads mit 11 Spielen, NP ca. 1.500,- DM, VB 450,- DM, Spiele auch einzeln. Tel.: 02603/8528

Verk. Star Wars Rogue Squadron. Tel.: 02931/936784 Sebastian

Österreich: Verk. WDC 490,- ATS, Snowboard Kids 350,- ATS, NBA Hangtime 245,- ATS, inkl. für alle drei Spiele jeweils Cheats + Spez. Vers. Box 05574/83595

Off Road Challenge 35,- DM, NBA Live 2000 65,- DM, DK 64 70,- DM, Perfect Dark 95,- DM, XG 2 40,- DM, Rayman 2 70,- DM, Tonic Tr. 55,- DM, Jonas Reck. Tel.: 07485/204

Verk. Pokémon Snap 90,- DM, Castlevania 50,- DM, Tel.: 05361/73181 fragt nach Artur, Montag u. Donnerstag ab 16 Uhr, Dienstag, Mittwoch u. Freitag ab 14 Uhr

Verk. N64-Konsole, 5 Spiele, u. a. Rayman 2, FIFA 98, 3 Contr., Lenkrad, Exp. Pak, Rumb. Pak, Mem. Card, TV-Adapt. Preis 350,- DM. Tel.: 05675/453

Verkaufe Body Harvest, Nagano Winter Olympics u. World Cup 98 für je 35,- DM, Tel.: 05751/75403 fragt nach Christoph oder schickt eine SMS: 0178/2361138

Achtung! Verkaufe Armorines 70,- DM, Kampfspiel 70,- DM u. PSX-Kampfspiel 30,- DM, an den Meistbietenden. Tel.: 0174/4738429

Spiele für N64, z. B. R. Six, P. Stadium, DK 64, GB, GB Color + Super Nintendo, GB Camera + Printer, günstig, fragt nach Lukas. Tel.: 05429/510 nach 14 Uhr

Banjo-Kazooie + VP + Anleitung + orig. Spieleberater für 50,- DM, Yoshi's Story + VP + orig. Spieleber. f. 50,- DM + Porto. Tel.: 06202/61249

Verkaufe Nintendo 64 mit 10 Spielen, 4 Controllern: 1 Schwarz, 1 Blau, 2 Grau, 2 Controller Pack, 1 Rumble Pak, VHB 550,- DM, anrufen! Tel.: 02238/81118 Kai

N64-Spiel: Turok 2 für 30,- DM, 2 Game-Boy-Spiele: Super Mario Land 1 10,- DM und WWF 10,- DM, Tel.: 02261/56948 ab 16 Uhr, Dienstag ab 14 Uhr

Verkaufe 1080° 40,- DM, NBA Courtside 30,- DM, NBA 2000 60,- DM, Zelda 40,- DM, Mission: Impossible 30,- DM u.v.m. oder tausche auch gegen Perfect Dark. Tel.: 09404/961756

Verkaufe: Jet Force Gemini, DK 64, NHL 99, Turok 2, WCW vs. NWO [illegible] Super Smash Brothers, Vigilante 8 u.v.m. Tausche auch gegen WinBack. Tel.: 02382/700257

N64 + 1 Contr. + 2 Rum. P. + 15 Spiele + Expansion Pak, mit beiden Spielen: Pokémon Stadium, Zelda, Donkey Kong, Castlevania usw. für 400,- DM. Tel.: 0170/6253681

Spiele: Super S. Bros. für 40,- DM, Rugrats für 30,- DM, Banjo-K. f. 50,- DM, Nina Helbig. Tel.: 04955/2252

Verkaufe Super Smash Brothers, Preis VB, bitte erst ab 14 Uhr anrufen. Tel.: 0551/5312451

Verk. Shadow Man für 50,- DM, NHL Breakaway für 40,- DM, Supercross 2000 für 60,- DM usw., tausche auch! Preis VB. Handy: 175/8779457 ab 18 Uhr

Verkaufe Pokémon Stadium für 120,- DM, Autorennspiel für 80,- DM und Diddy Kong Racing für 40,- DM. Tel.: 037436/83727 fragt nach Patrick

**ILLEGAL Indizierte Titel werdet ihr in unseren Kleinanzeigen nicht finden, dafür aber Super-Schnäppchen!**

40,- DM: F1 World GP 2, Worms, Goemon 2, 30,- DM: Turok 2, Mission: Impossible, Clay Fighter, Multi Racing Champion, alle zus. 200,- DM. Tel.: 02551/5756

Verkaufe Armorines u. Jet Force G. für je 50,- DM, tausche gegen Turok 3, Perfect Dark, Pokémon Snap + 20,- DM. Tel.: 03524/350702 Mike

Verkaufe WCW/NWO Revenge und World Tour ohne Verpackung, Revenge mit Anleitung, Gesamtpreis 50,- DM. Tel.: 09464/404 fragt nach Daniel

Verk. N64 + 1 Contr., Zelda 64, Banjo-Kazooie, Jet Force Gemini, Diddy Kong Racing, Preis VHB. Tel.: 07621/13930 fragt Fritz

Hallo Pokémon-Fans, verkaufe Pokémon Stadium 40,- DM, Pokémon-Snap 45,- DM. Tel.: 0395/7781632 Handy: 0175/9465647 fragt nach Horst oder Günther, ruft an!

Super Mario 64 + Wave Race 64 + Toy Story 2 je 20,- bis 35,- DM. Tel.: 06104/683456

Shadow Man, Mario Party je 35,- DM, Lylat Wars 30,- DM, Yoshi's Story, World Cup 98, Wave Race je 25,- DM, Extreme G 20,- DM. Tel.: 09156/1354 fragt nach Matthias

Pokémon Stadium + Spieleberater 75,- DM, Wrestle Mania 2000 60,- DM, Donkey Kong 64 + SB 50,- DM, F1 World GP2 45,- DM, Mario 30,- DM. Tel.: 08431/618448

Verk. den Knüller Pokémon Snap für 105,- DM und Pokémon Stadium für 100,- DM inkl. Transfer Pak. Tel.: 02838/91776 sehr gut erhalten!

Verk. N64 + 5 Spiele + 2 RP + CP + Controller (rot + grau) für zusammen 250,- bis 300,- DM. Tel.: 09543/9820 fragt nach Jens

Verkaufe N64 + 2 Controller, Farbe rot + grau + 1 Rumble Pak + WWF Warzone + Zelda für 250,- DM. Tel.: 0179/3451209 ab 16 Uhr

Verk. N64 mit 2 Controller, 5 Spiele: Pokémon, F-Zero X, B.-Kaz., Mario K., Extr. G incl. Zubehör Transf., MC, Rumble, für 400,- DM. Tel.: 03949/81257 o. 0173/2388769 (SMS) Marc

Verk. Turok 3 80,- DM, Star Wars Episode Racer 40,- DM, F1 World Grand Prix I 30,- DM. Tel.: 08821/57648 Chris

Verk. Beatle Adv., Yoshi's St., ISS 98, Mario f. je 35,- DM, Zelda und Jet Force Gemini f. je 65,- DM, DKR und Pilot Wings f. je 40,- DM. Tel.: 03949/81257 o. 0173/2388769 (SMS)

Verk. Forsaken 60,- DM, Body Harvest 50,- DM, Mario Kart 40,- DM, Tetrisphere 50,- DM, alles mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 05164/901750 ab 14 Uhr

## TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Banjo-Kazooie + DDK Racing gegen Pokémon St. + T. P., verk. DK 64 (o. E. Pack) 50,- DM, ISS 98 und V-Rally 99 je 25,- DM (gut erhalten) der 1. Käufer bek. ein GB-Spiel gratis. Tel.: 02991/1598 Steven

Wer will Lego Racers für Mario Party oder F-Zero X für Beetle Adventure Racing? Tel.: 07135/13640 Matthias, Rotes Knie 25, 74389 Cleebronn

Tausche Mission: Impossible gegen Harvest Moon GB. Tel.: 030/96068154 nur nachmittags!

Ich tausche Yoshi's Story gegen Mario Kart. Tel.: 07584/290282 fragt nach Timo

Tausche ISS 64, Turok 2, M: Impossible, F1 Grand Prix 64 gegen Perfect Dark, WinBack 64 oder Turok 3, tausche auch 2 zu 1. Tel.: 05344/6035 Handy: 0179/6364597

Tausche gegen PS2 o. Dreamcast: N64 u. folgende Spiele: Zelda, Wave R., Pokémon St., Turok 1, Pilot W., Mario, Blast C., FIFA 64, MRC. Tel.: 020/58912838 frage nach Arlen

## SUPER NINTENDO

## SUCHE SUPER NINTENDO

Suche ganz dringend folgende SNES-Spiele: Illusion of Time, Young Merlin und andere Rollenspiele. Tel.: 02191/8419030 fragt nach Monika Hesse

Suche für SNES Secret of Mana, Multi Tap und 2 Controller u. andere. Tel.: 05403/1694 fragt nach Alexander

Suche für Super Nintendo: Arielle u. Aristocats, möglichst mit Verp. u. Anleitung, zahle bis 50,- DM. Tel.: 09421/89216

Suche unbedingt Theme Park für SNES! Zahle bis zu 30,- DM oder tausche gegen ein Spiel für N64. Tel.: 089/3142752 fragt nach Oskar

## VERKAUFE SUPER NINTENDO

2 Controller, 6 Spiele + Super Game Boy, alles zusammen 250,- DM. Tel.: 0441/45356 fragt nach Tim

Verkaufe SNES 50,- DM + 13 Spiele je 15,- DM, u. a. Zelda, Theme Park, NBA Live 97 usw. einzeln od. zus. für 150,- DM. SMS od. Tel.: 0170/1777378

Verk. SNES + 2 Controller + ca. 8 (oder mehr) Spiele z. B. Harvest Moon, DK 1, 2, 3 usw. Preis nach VB, nach Wunsch mit o. ohne Verp. Alles gut erhalten. Tel.: 05337/90861

Verkaufe Super Nintendo mit je 10 DM-Spielen: Axelay, Donkey Kong 1, 2, 3 = 50,- DM, Asterix, Power Ranger, Weapon Lord usw., insgesamt 13 Spiele. Tel.: 0228/9288808

Verk. Super Nintendo, gut erh., m. 1 Controller, 10 gute Spiele + alle Kabel, ges. Preis 222,- DM, an: Sung-Hoon Hoang, Marienstraße 29, 47475 Kamp-Lintfort

Verkaufe SNES + 2 Controller + Terranigma + Harvest Moon + Zelda 3 + Mario World für 200,- DM und GBC + Tony Hawk + Light Max 2 + Link-Kabel für 100,- DM. Tel.: 0170/5457251

Verkaufe SNES + 2 Controller + Terranigma + Secret of Mana + Harvest Moon + Zelda 3 + Mario World für 230,- DM, ohne Secret f Mana 200,- DM. Tel.: 0170/5457251

## GAME BOY

## SUCHE GAME BOY

Suche GBC oder GB, zahle 60,- DM. Tel.: 0351/8587693 Max

Ich suche Pokémon Rote Edition mit Anleitung, meldet euch bei Thomas. Tel.: 07962/2869, ich biete 40,- DM

Suche Stranded Kids, biete 50,- DM oder tausche gegen Pokémon Rot/Gelb oder Blau. Tel.: 02333/81896

Suche Pokémon Gelb, zahle bis 40,- DM. Tel.: 030/96068154 ab 16.30 Uhr, fragt nach Timo, tausche auch!

## CLUBS

Du suchst Brieffreunde? Dann komm doch in meinen kostenlosen Brieffreundschaftsclub! Infos bei: Diego Böckmann, Binnings 4, 87648 Aitrang

## SONSTIGES

Sucht ihr ein bestimmtes PC-, N64- od. PlayStation-Spiel, dann meldet euch bei mir, verkaufe neue und gebrauchte Spiele! E-Mail: frankpla@web.de

Ich, 15, suche jemanden aus Chemnitz zwischen 14-17, der mir bei Jet Force Gemini (Lupus-Endgegner) helfen kann, bitte meldet euch bei: Janette Seidel, Am Karbel 53, 09116 Chemnitz oder janette1985@t-online.de

Verk. PlayStation, 5 Spiele (F1 2000) 200,- DM oder tausche gegen Dreamcast, biete noch Star W. R. zum Tausch an, alles anbieten! Tel.: 03391/500464 ab 19 Uhr

15. GameXX-Videospiele-Börse Berlin, 3.12.2000, Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1 (Kreuzberg), U-Bhf. Prinzenstr. Ab 14 Uhr, Infos & Tische: 030/6858756 u. 7522110

Verkaufe 69 Pokémon-Figuren und vier Pokémon-Personen für 300,- DM, nur im Set. Tel.: 0179/5274111 alles neuwertig inkl. Pokémon-Uhr

## SUCHE SONSTIGES

Suche folgende Pokémon-Karten: Turtok, Bisaflor, Glurak und Mew, tausche auch oder bezahle gut. Tel.: 0531/2622796, fragt nach Mike

Aufgepasst! Ist irgendwer dort draußen ein Five- und/oder Sailor-Moon-Fan? Wenn ihr auch im Alter von 12 bis 15 seid, dann schreibt doch mal: Sarah Brückner, Hegelstr. 64, 40882 Ratingen

Suche PSX-Konsole + 1 o. 2 Controller und C. P. mit drin, Preis nach VB, 52525 Waldfeucht, Rörmonderstr. 19, Tel.: 02455/1742 fragt nach Normen

Suche Mega Man 1 und 5 für den NES, Thomas. Tel.: 08761/5786 oder 0179/4061219 ab 17 Uhr

## VERKAUFE SONSTIGES

Verk. folgende SNES-Spiele: Pinocchio, Stuntrace, The Brinies und Tiny Toons und N64-Spiel South Park, Preise VHB. Tel.: 0531/2622796

Verkaufe Pokémon-Sammelkarten vom Dschungel und Basisset, Liste anfordern (mit R.P.) bei Ramon Zamir, Gladbacher Str. 18, 41849 Wassenberg

Nintendo 64: Tausche Banjo-Kazooie gegen Xploder für den Game Boy. Tel.: 03462/81469

Verkaufe Pokémon-Sammelkarten und Nintendo-64-Spiele, ruft an unter Tel.: 03433/741805 und fragt nach Kai, ab 18 Uhr

Verkaufe über 50 VHS-top-Video-Filme, z. B. (ab 5,- DM) Species 1, Stargate, Krieg der Sterne 1-3 u.v.m.! Call: 09268/6465 Timo Beez

## TAUSCHE SONSTIGES

Tausche Pokémon Rote Edition gegen X-Ploder für den Game Boy. Tel.: 03462/81469

## DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER

***Die Gewinner der Gewinnspiele N-Zone Ausgabe 09/2000***

***Jay-Gewinnspiel:***

*Karin Baumann, Nürnberg – Tony Haussner, Marburg – Steffen Klein, München – Markus Lang, Oberhausen – Jessica Lüdke, Ingolstadt – Herold Michel, Dresden – Jan Rippel, Zürich – Sascha Schmitz, Landshut – René Thalbach, Kempten – Fabian Walther, Hagen*

*Von Lesern für Leser*

# LESERTIPPS

***Nachdem ich einige Tage Urlaub genießen konnte, freue ich mich nun wieder, für unsere fleißigen Leser die besten und nützlichsten Cheats aus den eingesendeten Lesertipps auf dieser Seite zu veröffentlichen. Ich hoffe, dass ich mit Mario Party 2 und NFL Blitz 2001 die richtige Wahl getroffen habe, und möchte mich nochmals bei euch für die vielen E-Mails und Briefe zu den Tipps bedanken. Weiter so und viel Spaß mit den Tricks!*** ***Werner Spachmüller***

**LESERTIPPS**

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

*Schickt eure Cheats & Codes an*
**COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE**
**Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg**
*oder an:* **werner.spachmueller@computec.de**

## Mario Party 2 (D)

Einige Tipps zum Party-Spiel findet ihr in dieser Ausgabe auf den beliebten Sammelkarten – jedoch hat unser Leser Michael Kaute zusätzliche und hilfreiche Tipps herausgefunden, die wir natürlich hier abdrucken.

**Freischalten weiterer Item-Minispiele:**
Beende den Zuglevel erfolgreich auf normalem Schwierigkeitsgrad, um weitere Items kaufen zu können.

**Freischalten des Battle-Mini-Spiels:**
Der Zuglevel muss erfolgreich auf schwerem Schwierigkeitsgrad beendet werden.

**Freischalten des Kerker-Mini-Spiels:**
Zuerst muss der Zuglevel im normalen Schwierigkeitsgrad durchgespielt werden. Dann geht ihr in den Minispiel-Park zurück, um das Minispiel im Kerker-Wettlauf von der Piranha-Pflanze entgegenzunehmen.

**Freischalten des Regenbogen-Rennens:**
Auch hier muss zunächst der Zuglevel im normalen Schwierigkeitsgrad durchgespielt werden. Dann kauft ihr euch alle Minispiele und geht zum Minispiel-Park zurück. Hier erhaltet ihr dann das Minispiel-Regenbogen-Rennen.

*Michael Kaute*

**DRÜCK MICH Hier im Battle-Modus-Bildschirm könnt ihr mit der A-Taste Einfluss auf den Zufallsgenerator nehmen.**

## NFL Blitz 2001 (USA)

Für die Importversion von *NFL Blitz 2001* gibt es natürlich auch wieder witzige Cheats. Um die jeweiligen Cheats zu aktivieren, begebt ihr euch in den „Enter Name For Record Keeping"-Bildschirm und tippt dann die folgenden Namen mit den zugehörigen Pin-Nummern ein.

**BLITZ-CHEAT Gebt die Namen ein und ihr bekommt andere Spieler.**

| Name: | Pin: | Cheat: |
|---|---|---|
| TURMEL | 0322 | John Turmell |
| TREX | 1111 | T-Rex-Köpfe |
| THUG | 1111 | Cartoon-Einbrecher |
| SMILE | 1111 | Smiley-Gesichter |
| SKULL | 1111 | Totenköpfe |
| SAD | 1111 | Trauergesichter |
| SHRUNK | 6666 | Schrumpfköpfe |
| SAL | 0201 | Sal Divita |
| ROOT | 6000 | John Root |
| RALPH | 1111 | Wolfs-Maskottchen |
| PUNKB | 2112 | Punker mit blauer Mähne |
| PUNKR | 1221 | Punker mit roter Mähne |
| PIRATE | 1111 | Piraten |
| LUIS | 3333 | Luis Mangubat |
| GRINCH | 0222 | Punker mit Stacheln |
| GENTIL | 1111 | Jim Gentile |
| FORDEN | 1111 | Dan Forden |
| DINO | 1111 | Dinosaurier-Köpfe |
| DANIEL | 0604 | Dan Thompson |
| CURTIS | 1111 | Ratten-Maskottchen |
| CARLTN | 1111 | Kopflose Spieler |
| BRAIN | 1111 | Gehirn mit Augen |

*Tony Stanton*

**Herzlichen Dank!** Alexander Bleck – Martin Bützler – Alexander Cibikov – Sven Eicke – Jonas Fitz – Marcel Jaquet – Caner Karahan – Thomas Kaßebaum – Christian Krauss – Stefan Kreppold – Michael Lins – Javier Lopez – Lubosz Podeszwa – Daniel Poljak – André Redepenning – Ruben Schuller – Nicolas Vredenburg – Frank Waller – Sandro Wißmann

# SO ERREICHST DU UNS

**Anschrift der Redaktion:**
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

**Anschrift des Abo-Service:**
N-ZONE
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

**Zentrale Service-Nummer:**
Tel.: 0911-2872 150 13:00-17:00 Uhr
Fax: 0911-2872 250
E-Mail: nzone@computec.de

**Zentrale Abo-Nummer:**
Tel.: 01805-959506 (DM 0,24/Min.)
Fax: 01805-959513 (DM 0,24/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

**Vorstand**
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

## REDAKTION

**Redaktionsdirektor:**
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

**Redaktion:**
**Assistent des Redaktionsdirektors:**
Werner Spachmüller
**Leitender Redakteur:** Jens Quentin
**Redaktion:** Matthias Glaser, André Horn, Albrecht Ott, Michael Pruchnicki, Stefanie Schwarz
**Tipps & Tricks:** Simon Hill
**Bildredaktion:** Albert Kraus

**Layout:**
Alexandra Böhm, Christian Harnoth

**Lektorat/Schlussredaktion:**
Margit Koch, Birgit Bauer

**Textchef:**
Michael Ploog

**Art Director:**
Andreas Schulz

**Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:**
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

**Inhaltspapier:**
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

**Beilagen:**
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

## ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99.

**Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):**
Thorsten Szameitat -141

**Anzeigenberatung:**
Jens Klüver -348
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

**Anzeigendisposition:**
Andreas Klopfer -140

**Anzeigenmarketing, Leserdaten:**
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

**Anzeigengrafik:**
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

**Controlling:**
Susanne Szameitat -142

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

## VERLAG

**Verlags- und Geschäftsleitung**
Rainer Kube

**Produktionsleitung:**
Martin Closmann

**Werbeabteilung:**
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

**Vertrieb:**
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**
Klaus-Peter Ritter

**Abonnement:**
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

**Abonnementsbestellung Österreich:**
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

**Druck:**
heckel GmbH, Nürnberg

**ISSN/Pressepost:**
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
**ISSN** 1433-8424, **VKZ** B 43739

**In der Computec Media AG erscheinen außerdem:**
GAMES AND MORE | PC Games | PC ACTION | MCV | PLAYZONE | Kids Zone | SEGA | PSG | MEGA FUN

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000 111.520 Exemplare

## KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

## SPIELE-HOTLINES

**Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:**

| Hersteller/Vertrieb | Telefon | Wann? |
|---|---|---|
| Acclaim | 089-32940600 | Mo., Mi., Fr. 14°°-18°° |
| Activision | 0190-510055 | Mo.-Fr. 16°°-18°° |
| Electronic Arts | 02408-940555 | Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°° |
| GT Interactive | 01805-254391 | Mo.-So. 15°°-18°° |
| Hasbro Interactive | 0180-5202150 | Mo.-So. 15°°-20°° |
| Infogrames Deutschland | 0190-510550 | Mo.-Fr. 11°°-19°° |
| Konami | 069-98557388 | Mo.-Fr. 14°°-18°° |
| Mindscape | 0208-99924124 | Mo., Mi., Fr. 15°°-18°° |
| Nintendo | 060-26940940 | Mo.-Fr. 13°°-19°° |
| Psygnosis | 069-66543400 | Mo.-Fr. 9°°-19°° |
| Softgold | 02131-965111 | Mo., Mi., Fr. 15°°-18°° |
| Take 2 | 0180-5304525 | Mo.-Fr. 10°°-17°° |
| Ubi Soft | 0211-3380030 | Mo.-Fr. 9°°-17°° |
| Virgin | 040-89703333 | Mo.-Do. 14°°-18°° |

# Ab 29.11.2000 am Kiosk

## Zelda: Majora's Mask

Der Test der deutschen Version hat es, entgegen unserer Erwartungen, leider nicht mehr in diese Ausgabe geschafft. In der nächsten N-Zone werden wir euch aber wirklich ausführlich über das atemberaubende Action-Adventure von Nintendo informieren. Kann der Nachfolger an den Riesenerfolg des ersten Teils anknüpfen?

## The World Is Not Enough

Konkurrenz für Joanna Dark im Anmarsch! Im Auftrag Ihrer Majestät laden wir in der N-Zone 12/00 die Waffe durch, um bei *The World Is Not Enough* die Bösewichte unschädlich zu machen. Ob der Ego-Shooter die Klasse des Superhits *Perfect Dark* erreicht, könnt ihr unserem umfangreichen Test in der nächsten Ausgabe entnehmen.

## Kids Zone ab 8.11. am Kiosk!

Am 8. November liegt die brandneue Kids Zone an eurem Kiosk aus. Mit zahlreichen Berichten zu TV, Pokémon und Game Boy erwarten euch wieder jede Menge interessante Themen mit brandneuen Informationen und tollen Bildern. Der ausführlichen TV-Führer informiert euch umfassend und in allen Einzelheiten über die Pokémon- und Digimon-Folgen. Für DM 3,90 erwarten euch außerdem viele tolle Aufkleber, witzige Gimmicks, das komplette TV-Programm für zwei Wochen und vieles mehr! Schnappt sie euch!

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 29.11.2000!

## Was wird gespielt bei ...

**Michael Bratsch**

Der 28-jährige Michael Bratsch ist PR Manager bei Infogrames Deutschland.

**Was spielen Sie im Augenblick?**
*Daffy Duck als Weltraumheld Duck Dodgers, Taz Express, Parasite Eve II* (PlayStation)

**Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?**
Die Rollenspielelemente, die Storys sowie die Umsetzung.

**Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime Favourites und warum?**
*Mission Impossible, Wetrix, Attacke vom Mars* (Game Boy Color). Alle drei Spiele haben einen großen Suchfaktor.

**Was gefällt Ihnen am N64 am besten?**
Die einfache Handhabung.

**Welche Gamecube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?**
*Mission Impossible.*

**Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?**
*Pirates* und *Murder on the Missippi* (beides C64), *Mission Elevator* (Automat).

**Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?**
Rollenspiele und Action-Adventure, weil ich eine handfeste Story mit Gruselfaktor liebe.

**Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?**
*Unreal Tournament* (PC), weil ich meinen Chef meistens schlage!

**Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?**
Be a part of the Game Nation!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

# Pokémon Stadium

## WORUM GEHT'S?

Leicht ist es nicht, mit seinen Lieblings-Pokémon die verschiedenen Stadium-Cups und Arenaleiter-Kämpfe durchzustehen. Schwieriger wird es sogar noch, wenn ihr stattdessen mit Leihpokémon gegen eure Widersacher antretet. Dass dieser Einsatz sich aber durchaus lohnt, um weitere Spielmodi zu öffnen, könnt ihr euch nach dieser Lektüre selbst ausrechnen.

## POKÉMON STADIUM:

**Gegen Mewtu kämpfen:**

Wollt ihr Mewtu bezwingen, müsst ihr alle Cups im Stadium und danach noch die Arenaleiter-Burg gewonnen haben. Anschließend erscheint Mewtu über dem Stadion, den ihr dann herausfordern könnt.

**Auf zur 2. Runde:**

Habt ihr Mewtu besiegt, könnt ihr im Hauptmenü mit C-rechts das Stadion wechseln, um in den Runde-2-Modus zu gelangen.

**Ändern des Rahmens vom Game-Boy-Spiel im Game-Boy-Turm:**

Wenn man in Pokémon Stadium den Dodu- und/oder Dodri-Game-Boy gewonnen hat, kann man, während man im Game-Boy-Turm das Game-Boy-Spiel spielt, mit dem Z-Trigger zwischen drei verschiedenen Bildschirmrahmen hin- und herschalten.

**WECHSELRAHMEN Im Dodu- und Dodri-Modus könnt ihr zwischen 3 verschiedenen Bildrahmen wählen.**

**Mega im Kids Club:**

Habt ihr bei Pokémon Stadium im Kids Club alle Minispiele im Schwierigkeitsgrad „Stark" gegen den Computer gewonnen, wird euch dadurch der Schwierigkeitsgrad Mega für den Kids Club zugänglich.



# Pokémon Rot/Blau/Gelb

## WORUM GEHT'S?

Auf der Reise durch die Pokémon-Welt gewinnen, angesichts der vielen Kämpfe, die ihr auf Schritt und Tritt bestehen müsst, versteckte Items und Gegenstände nicht zu verachtende Bedeutung. Wer da auch ohne Detektor (den man erst später im Spiel bekommt) weiß, wo er suchen muss, hat natürlich einen entscheidenden Spielvorteil.

## POKÉMON ROT/BLAU/GELB:

**Verstecktes AP-Plus:**

Nehmt von Prismania City aus die Route 16 zum Radweg. Fahrt diesen entlang nach unten, bis das Gefälle beginnt und sich die Straße in drei Wege aufteilt. Wählt dort den rechten Weg und fahrt bis zum zweiten Trainer, der zwei Schritte daneben im Gras steht. Stellt euch unter den Trainer und lasst euer Rad vorsichtig genau 12 Schritte nach unten rollen. Sichert euch mit B gegen Abrutschen (ihr müsst dabei nach unten schauen) und drückt mitten auf der Blumenwiese A: Ein verstecktes AP-Plus hätte hier wohl niemand vermutet.

**RADWEG Im Gras am Wegesrand findet man ein verstecktes AP-Plus.**

**Verstecktes Sonderbonbon:**

Rechts oben auf Route 17, dem Radweg von Prismania City, gibt es ein Feld aus hohem Gras. Stellt euch oben rechts neben das Feld und geht drei Schritte nach links ins Gras hinein. Von dort lauft weitere fünf Schritte nach unten bis etwa in die Mitte des Feldes. Drückt A mit dem Gesicht nach unten: Ihr findet mitten im Gras ein verstecktes Sonderbonbon.

**RADWEG Im Feld beim Radweg verbirgt sich ein Sonderbonbon.**

**Versteckter Beleber:**

Geht in die Safari-Zone zu dem geheimen Haus in Gebiet 3. Stellt euch dort an die untere der beiden Säulen, rechts vom Hauseingang und drückt A: Ihr erhaltet einen versteckten Beleber.

**SAFARI ZONE An der Säule beim geheimen Haus gibt's einen Beleber.**



# San Francisco Rush 2049

## WORUM GEHT'S?

Im San Francisco des Jahres 2049 liefert ihr euch heiße Rennen mit futuristischen Highspeed-Vehikeln, die sogar Gleitflügel ausfahren, sobald sie bei Mördertempo von der Piste abheben. Neben dem reinen Rennspaß werden auch Gold- und Silbermünzen gesammelt, wodurch sich neue Strecken, Wagen und Extras freischalten lassen.

## CHEATS:

Wählt im Hauptmenü das Optionsmenü an, dann haltet L + R + Z + C-Oben + C-Rechts gedrückt, um am unteren Bildschirmrand ein Cheats-Auswahl-Feld aufzurufen. Klickt dieses an, um ins Cheatmenü zu gelangen. Gebt hier den folgenden Code ein, um den entsprechenden Cheat freizuschalten:

**Unbesiegbarkeit:**

Drückt C-Rechts, L, R2, L. Dann haltet C-Links + C-Unten und drückt Z.

**Mittelschwerer Rundkurs:**

Beendet ein Rennen auf dem Anfänger-Kurs als Erster, Zweiter oder Dritter, um die Piste des Missions-Modus und den mittelschweren Rundkurs freizuschalten.

**Profi Rundkurs:**

Beendet ein Rennen auf dem mittelschweren Rundkurs als Erster, Zweiter oder Dritter, um die Piste des Presidio-Modus und den Profi Rundkurs freizuschalten.

**Venom-Wagen:**

Sammelt alle Silbermünzen im Stunt-Modus, um den „gefährlich giftigen" Venom-Wagen freizuschalten.

### Steuerung

- A ▶ Abbrechen
- B ▶ Nicht belegt
- C-Links ▶ Rückwärts Fahren
- C-Unten ▶ Schalten
- A ▶ Gas geben
- B ▶ Bremse
- Steuerkreuz ▶ Rückspiegel/Hupe
- L ▶ Ansicht
- R ▶ + Schalten
- Z ▶ Flügel/Schießen
- Steuerknüppel ▶ Lenken
- START ▶ Spielstart/Pause



# Mario Party 2

## WORUM GEHT'S?

Während Mario und Co. über den passenden Namen für ihre Heimat streiten, setzt der böse Bowser zum Überraschungsangriff an. Mit bis zu vier Spielern verteidigt ihr nun per Würfelglück das Mario Land gegen den Oberfiesling. Fünf Themenwelten und insgesamt 64 verschiedene Mini-Spiele machen die atmosphärische Jagd nach Glückssternen und Münzen im Kampf gegen Bowser zum waschechten Party-Vergnügen.

## CHEATS:

**Bowser Land:**

Beendet alle fünf regulären Themenwelten mit irgendeinem Spielcharakter, so dass ihr in jeder Welt einen Superhelden besitzt, dann wird das Bowser Land zugänglich.

**Mini-Spiel-Land Arena:**

Gewinnt die Hälfte von Woodys Mini-Spielen im Mini-Spiel-Land, um euch die Mini-Spiel-Arena zu öffnen. Gewinnt ihr nun noch den Kurs im Bowser Land, werden weitere Arena-Modi freigeschaltet.

**Mini-Spiel-Bahn:**

Gewinnt alle Mini-Spiele (1 gegen 3, 2 gegen 2 und 4 gegen 4), um von Woody die Mini-Spiel-Bahn zu bekommen. Dieser Spielmodus erlaubt euch, alle Mini-Games in einer Abenteuer-Handlung zu spielen. Insgesamt gibt es dabei neun Spielwelten.

**Mitspieler verhöhnen:**

Soll euer Charakter die Gegner im Spiel so richtig verhöhnen, müsst ihr L drücken, sobald ein Konkurrent am Zug ist.

### Steuerung

- A ▶ Nicht belegt
- B ▶ Umschalten zu Mini-Spielregeln
- C-Links ▶ Umschalten zu Mini-Spielregeln
- C-Unten ▶ Nicht belegt
- A ▶ Eingabe bestätigen/Würfel aktivieren
- B ▶ Eingabe widerrufen/Gegenstände benutzen
- Steuerkreuz ▶ Nicht belegt
- L ▶ Mitspieler ärgern
- R ▶ Überblick/Minispiele üben
- Z ▶ Gesamtüberblick
- Steuerknüppel ▶ Cursor steuern/Menüpunkt wählen/Karte bewegen
- START ▶ Spielstart/Pause/Minispiele

N-ZONE

NR. 2

# Tipps & Tricks

Sammelkarte 112

## Pokémon Rot/Blau/Gelb

N-ZONE

NR. 2

# Tipps & Tricks

Sammelkarte 113

## Pokémon Stadium

N-ZONE

# Tipps & Tricks

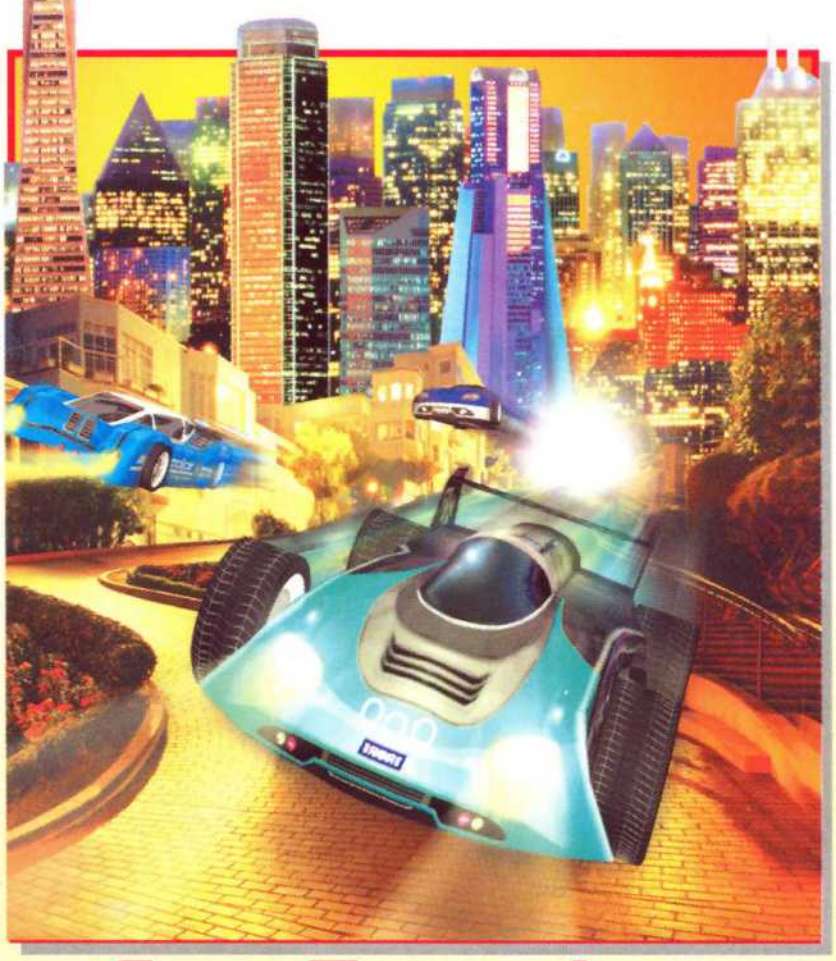
Sammelkarte 114

## Mario Party 2

N-ZONE

# Tipps & Tricks

Sammelkarte 115



## San Francisco Rush 2049